



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

APRIL 04/2015



ERSTER SEIN!

Jetzt das neue SAMSUNG Galaxy S6 bestellen!



NEU!

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

9,99
€/Monat*

Volle 12 Monate,
danach 14,99 €/Monat

SAMSUNG Galaxy S6

Seien Sie einer der Ersten, der die Weltneuheit
von SAMSUNG ab 0,- € in den Händen hält.
Weitere aktuelle Smartphones unter 1und1.de



☎ 02602/9696



1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,- € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis, z. B. SAMSUNG Galaxy S6 ab 449,99 € oder SAMSUNG Galaxy S6 edge ab 599,99 € (voraussichtlicher Start der Auslieferung ab 10. April 2015). Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,- €), sowie in D-Netz Qualität verfügbar. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

DVD XL-Inhalt 04/2015



GameStar Gold-Award
88

VOLLVERSION

Achtung: Für die Aktivierung der Vollversion wird ein kostenloses Uplay-Konto benötigt.

DIE SIEDLER 7

Die Siedler 7 kombiniert hohes Spieltempo, taktische Tiefe und eine clevere KI mit den alten Stärken der Serie: Zugänglichkeit und sympathische Wuselloptik. Deshalb ist Die Siedler 7 eines der besten Aufbaustrategiespiele überhaupt. **Den Patch auf die aktuelle Spielversion 1.12 finden Sie aus Platzgründen auf unserer XL-DVD.**



PREVIEW

MIGHT & MAGIC: HEROES 7

Heiko erklärt die Spielwelt, und freut sich über Stadtbildschirme.



TEST

CITIES SKYLINES

Wow! So muss eine Städtebausimulation aussehen.



SPECIAL

DIE ZEHN WICHTIGSTEN ROLLENSPIELE 2015

Das erwartet Rollenspieler 2015.



TEST

FAR CRY 4: DAS TAL DER YETIS

Lasst uns Yetis jagen! Der neue Far-Cry-DLC im Check.



PREVIEW

MEDIEVAL ENGINEERS

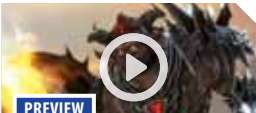
So viel Spaß macht uns der mittelalterliche Burgenbau.



PREVIEW

MORTAL KOMBAT X

Blut und Mord! Mortal Kombat bleibt sich treu.



PREVIEW

GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

Neues Futter für Guild Wars 2.



PREVIEW

BLITZKRIEG 3

Strategieexperten aufgepasst: Die Panzer rollen wieder.



TEST

EVOLVE

Menschen gegen Monster – wir testen die Multiplayer-Jagd.



TEST

RAVEN'S CRY

Kultiger Trash oder echter Müll? Wir finden es heraus.



TEST

TOTAL WAR: ATTILA

Die Hunnen kommen! Und sie haben reichlich Spielspaß im Gepäck.



TEST

HOMEWORLD REMASTERED COLLECTION

So müssen Remakes aussehen!



TEST

RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2 – EPISODE 1

Resident Evil als Episodenspiel.



TEST

TESTRÜCKBLICK VOM 20.2.15

Evolve, The Book of Unwritten Tales 2 und ein Patch zum Vollpreis.



TEST

TESTRÜCKBLICK VOM 27.2.15

Piratentrash und gleich zwei tolle Klassiker im neuen Gewand.



TEST

TESTRÜCKBLICK VOM 6.3.15

Call of Duty: Advanced Warfare jetzt mit Zombies und John Malkovich.



SPECIAL

CITIES XXL VS. CITIES XL PLATINUM

Lohnt der Griff zur XXL-Version?



SPECIAL

DAS BESTE AN EVOLVE

Aus diesen Gründen sollten Sie zum Monster werden.



SPECIAL

DAS SCHLIIMMSTE AN EVOLVE

Das nimmt uns den Spaß am Multiplayer-Shooter.



SPECIAL

DIE FÜNF BESTEN SURVIVALSPIELE

Mehr als nur Zombies.



SPECIAL

DIE FÜNF GRÖSSTEN SKANDALSPIELE

Diese Spiele bieten Zündstoff.



SPECIAL

DIE BESTEN MINECRAFT-MODS

So holen Sie alles aus dem Klötzchenspiel heraus.



SPECIAL

DIE WICHTIGSTEN SHOOTER 2015

Es darf wieder geballert werden. Unsere Shooter-Hoffnungen 2015.



SPECIAL

GUTES SPIEL SCHEISS DLC

DISKUSSION ZUR EVOLVE-DLC-POLITIK

Echt dreist oder noch okay?



SPECIAL

EVOLVE: STIPPVISITE IM DLC-SHOP

Der Echtgeld-Shop in der Analyse.



SPECIAL

RÜCKBLICK 04/2005

Playboy: The Mansion und Lederzwerge sorgen für Begeisterung.



SPECIAL

6 TIPPS FÜR DEN PERFECTEN EINSTIEG

SECHS TIPPS FÜR MEHR SPASS AN EVOLVE

Das sollten Evolve-Anfänger wissen.



SPECIAL

STAR CITIZEN: WIE KOMMT MAN REIN?

Das kostet das Weltraumabenteuer.



SPECIAL

UNBOXING: HOMEWORLD REMASTERED COLLECTORS ED.

Was steckt im weißen Schuhkarton?



SPECIAL

WAS IST ... DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND?

DoA ist mehr als gute Brustphysik.



SPECIAL

WAS IST ... MORDORS SCHATTEN – DER HELLE HERRSCHER?

Im DLC vermöbeln wir Sauron.



SPECIAL

WAS IST ... DRAGONBALL: XENOVERSE?

Ein gutes Dragonball-Spiel am PC!



SPECIAL

WAS IST ... ROBOCRAFT?

Erst basteln, dann ballern. Wir haben den Free2Play-Hit angeschaut.



SPECIAL

WAS IST ... STRAFE?

Wir spielen den abgedreht blutigen Retro-Shooter.



SPECIAL

WAS IST ... STRANDED DEEP?

So idyllisch ist Überlebenskampf in der Südsee.

Die besten Spiele-Videos werbefrei und GameStar TV exklusiv

Mit einer GameStar Plus-Mitgliedschaft für GameStar.de bekommen Sie einfach mehr: Zweimal pro Woche spielen wir exklusiv in GameStar TV die neuesten Blockbuster und analysieren die letzten Trends.



GAMESTAR PLUS MIT HEFT- UND VIDEOARCHIV

HEFT-ABONNENTEN SPAREN ÜBER 50% BEIM 12-MONATS-PAKET

+ Open-World-Action von Gamesrocket.de

Nur noch bis Ende März gibt's die Gratis-Vollversion Saint's Row: The Third vom deutschen Spiele-Shop Gamesrocket.de.

**GAMES
ROCKET**

Spiele digital kaufen, ohne DRM
oder für Steam, Origin & Co.

Sicher einkaufen
mit Käuferschutz.



+ Fair Play ohne Banner-Werbung

Auf GameStar.de und in der GameStar-App surfen Sie mit GameStar Plus fair ohne Banner, Overlays, Pop-Ups oder Werbespots vor Videos.

+ Bequemer Lesen im Einseiten-Modus

Mitglieder von GameStar Plus können auf Wunsch in den komfortablen Einseiten-Modus schalten, der längere Artikel auf einer einzigen Seite darstellt – ideal zum schnellen, bequemen Lesen!

+ Heftarchiv 50 % preiswerter

Heft-Abonnenten bekommen online Zugriff auf unser komplettes Heft- und DVD-Videoarchiv für nur 0,99 € statt 1,99 € Aufpreis pro Monat.

Jetzt Plus-Mitglied werden
und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Euphorie muss erlaubt sein.

M

eckern kann jeder. Vor allem im Zeitalter der Internetanonymität kostet es nur ein paar unüberlegte Mausklicks, um seinen Unmut über die garantiert gekaufte Wertung, den geldgeilen Publisher oder den

inkompetenten Spieltester loszuwerden.

Auch Chefredakteure haben eigentlich immer einen Grund, sich zu beschweren. Vor allem, wenn sie ein Editorial schreiben. Darüber, dass die großen Publisher immer mehr den Draht zu den Core Gamern verlieren. Oder über das enge Korsett bei Preview-Events. Klar, Missstände offenzulegen und anzuprangern gehört zur Berufsdefinition des Journalisten. Und zwar unabhängig davon, ob er über ernste Themen oder Computerspiele schreibt.

Aber unsere Redaktion hat in den vergangenen Wochen durchaus vermehrt darüber diskutiert, ob wir es mit dem Meckern nicht ab und an übertreiben. Es ist verführerisch simpel, gegen die Großen zu schimpfen und sich als Anwalt der Spieler zu profilieren. Einfach ein paar Reizworte wie Free2Play, DLC oder Season Pass mit einer unüberlegten Entwicklerläuterung kombinieren – und schwupps – fertig ist der vorprogrammierte Shitstorm.

Genauso sehr ist es jedoch ebenfalls unsere Aufgabe, unseren Spaß am Spielen rüber zu bringen. Schließlich schreiben wir hier über das schönste Hobby der Welt! Über ein Kunst- und Kulturmedium, das sich wie kein anderes in den letzten Jahren weiterentwickelt hat, sowohl technisch als auch erzählerisch. Vielleicht sollten wir deshalb den schwarzen Schafen manchmal etwas weniger Aufmerksamkeit schenken und dafür den leuchtenden Beispielen umso mehr.

Begeistert begeistern

Wenn sich mal ein Monat lohnt, um damit anzufangen, dann ist es ganz sicher dieser! Natürlich könnten wir die Schließung von Sim-City-Entwickler Maxis zum Anlass nehmen, um ein weiteres Mal auf den verpatzten Start und die gebrochenen Versprechen des letzten Serienteils einzudreschen. Stattdessen feiern wir lieber das finnische Indie-Team Colossal Order, die mit Cities: Skylines mal eben einen neuen Meilenstein für Städtebau-Simulationen abliefern (S. 74).

Klar könnten wir über Sinn und Unsinn von Remakes und Remasters diskutieren. Aber wir freuen uns lieber, dass mit Homeworld Remastered (S. 64) ein legendärer Geheimtipp auf vorbildliche Art und Weise restauriert wurde und so endlich die verdiente Aufmerksamkeit bekommt. Und im gleichen Maße, wie ich im letzten Monat gleichgeschaltete PR-Events kritisiert habe, muss ich dieses Mal Limbic und CD Projekt lobend hervorheben. Denn unsere Previews zu Might & Magic: Heroes 7 (S. 44) und natürlich The Witcher 3 (S. 22) können nur deshalb das volle Infoprogramm abfeuern, weil man uns auch vollen Zugang zu den Spielen ermöglicht hat.



Noch ein Grund für Begeisterung: Unsere Abonnenten bekommen diesen Monat ein besonders stylisches Cover, ganz ohne Text. Ein Heft, das bereits verkauft wurde, muss schließlich nicht mehr angepriesen werden.

Selbstverständlich wird die GameStar jetzt nicht plötzlich zum Kuschelmagazin. Kritikwürdiges werden wir in Zukunft nach wie vor in der gebotenen Deutlichkeit anprangern, zum Beispiel nachzulesen im Test zu Battlefield

Hardline (S. 60). Aber genauso deutlich werden wir schreiben, wie sehr uns ein Spiel aus den Socken gehauen hat. Denn nur wer begeistert ist, kann auch begeistern.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Inhalt

The Division

38 Ubisoft hat bisher nicht viel verraten wollen über das MMO-Riesenprojekt. Deshalb haben wir bei den Entwicklern nachgehakt.



The Witcher 3: Wild Hunt

22 Hat Witcher 3 das Zeug zu einem der besten Spiele aller Zeiten? Chefredakteur Heiko ist begeistert.



Cities: Skylines

74 Unglaublich, aber wahr. Ein Team von neun Leuten entrißt EA und Maxis die Städtebau-Krone.

Titelstory

- 22** The Witcher 3
- 23** Heiko bei CD Projekt
- 24** Beispiel für eine Nebenquest
- 25** So funktioniert das Inventar
- 26** Eine offene Welt:
Novigrad und das Niemandsland
- 27** So funktioniert das Skill-System
- 28** So funktioniert die Karte
- 30** Kolumne: Was tun bis Witcher 3?
- 32** Hinter den Kulissen von GOG.com

Aktuell

- 8** Minecraft
- 8** Descent: Underground
- 8** Dark Dreams Don't Die
- 9** Brothers in Arms
- 9** Alien: Isolation 2
- 10** Die GameStars 2014
- 12** Dungeons 2
- 13** War for the Overworld
- 14** Gedacht: XCOM: Long War
- 16** Hardware-News
- 18** Feedback

Previews

- 20** Termin-Update
- 38** The Division
- 44** Might & Magic: Heroes 7
- 50** Survival-Spiele im Überblick

Tests

- 56** Das Team
- 58** Hitlisten / So testen wir
- 60** Battlefield Hardline
- 64** Homeworld Remastered
- 68** Assassin's Creed: Rogue
- 72** Hotline Miami 2: Wrong Number
- 74** Cities: Skylines
- 80** Ori and the Blind Forest



Might & Magic: Heroes 7

44 Nach dem tollen HD-Remake von Teil 3 gibt's bald auch eine echte Fortsetzung der Traditionsserie..



Battlefield Hardline

60 Neues Szenario, überarbeitetes Spielprinzip: Funktioniert Battlefield mit kleineren Karten und mehr Singleplayer?



Der Reiz des Bösen

92 Ab und an macht es einfach Spaß, sich auf der Seite der Fieslinge auszutoben. Und das, obwohl wir die Schurken eigentlich verurteilen. Unser Report klärt, warum das so ist.



SteamVR

110 Steams VR-Brille könnte die unschlagbar beste VR-Erfahrung werden. Wir waren auf der GDC und haben sie ausprobiert.

Magazin

- 82** Vaporware: Resident Evil 1.5
- 88** Flüchtlinge in Spielen
- 92** Der Reiz des Bösen

Hardware

- 100** Logitech G910 im Test
- 104** BenQ XL2420G mit G-Sync im Test
- 110** SteamVR ausprobiert
- 114** Die Akte Xbox One
- 125** Einkaufsführer

Rubriken

- 3** DVD-Inhalt
- 5** Editorial
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Spiele in dieser Ausgabe

7 Days to Die	Preview	50	Might & Magic: Heroes 7	Preview	44
Alien: Isolation 2	News	9	Minecraft	News	8
Assassin's Creed: Rogue	Test	68	Miscreated	Preview	50
Battlefield Hardline	Test	60	Ori and the Blind Forest	Test	80
Beasts of Prey	Preview	50	Project Zomboid	Preview	50
Brothers in Arms	News	9	Rust	Preview	50
Cities Skylines	Test	74	Stranded Deep	Preview	50
Dark Dreams Don't Die	News	8	The Division	Preview	38
DayZ	Preview	50	The Forest	Preview	50
Descent: Underground	News	8	The Long Dark	Preview	50
Don't Starve	Preview	50	The Stomping Land	Preview	50
Dungeons 2	News	12	The Witcher 2: Assassins of Kings	Titelstory	30
GRAV	Preview	50	The Witcher 3: Wild Hunt	Titelstory	22
H1Z1	Preview	50	Unturned	Preview	50
Homeworld Remastered	Test	64	War for the Overworld	News	13
Hotline Miami 2: Wrong Number	Test	72	XCOM: Long War	News	14
Infestation: Survivor Stories ...	Preview	50			
Life is Feudal: Your Own	Preview	50			

Reiche Entwickler

Alle Jahre wieder veröffentlicht das Finanz-Magazin Forbes seine Liste mit den reichsten Menschen der Welt. Neben den üblichen Verdächtigen wie Bill Gates (Platz 1, 79,2 Milliarden Dollar) oder Facebook-Chef Mark Zuckerberg (Platz 16, 33,4 Milliarden) sind diesmal auch ein paar Spieleentwickler mit dabei. Weit hinter diversen Vorständen großer asiatischer Browser- und Mobile-Spiel-Anbieter haben es mit dem Minecraft-Erfinder Markus »Notch« Persson und dem Valve-Chef Gabe Newell (sie teilen sich Platz 1415 mit 1,3 Milliarden) auch zwei alte Bekannte auf die Liste geschafft. Beide verdanken ihren Reichtum mehr oder weniger Microsoft: Gabe Newell war 13 Jahre lang bei der Firma und verließ sie 1996 mit einem dicken Aktienpaket als einer der sogenannten Microsoft-Millionäre, um anschließend Valve zu gründen. Notch dagegen bekam im September 2014 einen Scheck über 2,5 Milliarden Dollar aus Redmond, als er die Marke Minecraft an Microsoft verkaufte. Allerdings hat er große Teile des Geldes an die Mitgründer und Mitarbeiter von Mojang verteilt.



Der Minecraft-Erfinder Markus Persson gehört nun zu den reichsten Menschen der Welt.

Creative Assembly

Kommt Alien: Isolation 2?

Das unter anderem durch Total War und das Horrorspiel Alien: Isolation bekannte Entwicklerstudio Creative Assembly arbeitet derzeit an einem weiteren »Multiplattform-AAA-Blockbuster« für PC, Xbox One und PlayStation 4. Das geht aus einer Stellenanzeige auf der offiziellen Webseite des Unternehmens hervor. Gesucht wird darin nach einem Online- und Multiplayer-Programmierer, der Erfahrungen mit dem PC und den neuen Konsolen vorzuweisen hat. In einer zweiten Job-Anzeige ist zudem die Rede von einer noch zu besetzenden Stelle als Grafik- und Engine-Programmierer für das »weltbekannte Konsolenteam« von Creative Assembly. Wegen dieser Multiplattform-Ausrichtung ist davon auszugehen, dass es sich bei dem Projekt nicht um einen neuen Total-War-Ableger handelt. Für die Strategiespielreihe ist ohnehin ein anderes Team innerhalb des Studios zuständig. Durchaus möglich (und wünschenswert) wäre aber eine Fortsetzung von Alien: Isolation – oder aber eine komplett neue Marke.



Sucht Creative Assembly Mitarbeiter für Alien: Isolation 2?



Fans von Brothers in Arms (im Bild Hell's Highway).

Brothers in Arms

Wiederbelebung?

Der Entwickler Gearbox Software denkt derzeit intensiv über ein Comeback der Shooter-Serie Brothers in Arms nach. Bei einem Panel im Rahmen der Spielemesse PAX East 2015 in Boston bekundete Mikey Neumann von Gearbox ganz öffentlich das Interesse des Teams an einem solchen Projekt: »Eine Menge Leute lieben Brothers in Arms, und sie lieben den Helden Sergeant Matt Baker. Ganz offensichtlich sind wir bisher nie dazu gekommen, diese Story zu einem echten Ende zu bringen.« Eine wirkliche Ankündigung war das freilich nicht, konkrete Pläne gibt es bisher keine. Zumindest ist dieses Thema aber bei Gearbox Software noch nicht ganz vom Tisch, sodass die Veröffentlichung eines neuen Ablegers durchaus im Bereich des Möglichen liegt. Das derzeit jüngste Spiel der Serie ist der Third-Person-Shooter Brothers in Arms 3: Sons of War, der als ganz brauchbarer Free2Play-Titel im Dezember 2014 für Android- und iOS-Plattformen auf den Markt kam. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle von Sergeant Wright und begibt sich an den Kriegsschauplatz der Normandie kurz nach der D-Day-Landung im Zweiten Weltkrieg. Der letzte »echte« Teil der Serie war 2008 das sehr gute Brothers in Arms: Hell's Highway (GameStar-Wertung: 87).

Epic Games

VR ist keine Eintagsfliege

Der große Hype um 3D-TVs und 3D-Kinofilme ist mittlerweile wieder verflogen – Letzterer sogar bereits zum zweiten Mal nach der ersten Blütezeit in den 1950er Jahren. Mit der virtuellen Realität wird das jedoch nicht passieren, dessen ist sich Tim Sweeney, der Chef des Unreal-Engine-Entwicklers Epic Games, sicher. Im Gespräch mit dem US-Magazin Game Informer äußerte Sweeney, dass die VR-Technologie endgültig die Immersionslücke werde schließen können, die trotz 3D immer noch bestehe: »Mit VR befindet man sich in dieser einen magischen Position, in der die Augen im Bezug auf den Bildschirm perfekt positioniert sind, sodass man als Entwickler die Kontrolle über jedes einzelne Bild für wirklich jeden Nutzer des Spiels hat. Wenn hingegen sehr viele Menschen in einem Saal sitzen, kann man das nicht perfekt umsetzen.« Die einzigen Dinge, die die virtuelle Realität von einer perfekten Immersion abhalten könnten, seien die Hardware-Latenz und die Auflösung des Bildschirms. All das werde man mit der Zeit jedoch noch perfektionieren können. Er gehe davon aus, so Sweeney, dass man die virtuelle Realität in spätestens zehn Jahren nicht mehr von der tatsächlichen Realität unterscheiden könne.



Das VR-Headset Vive von HTC und Valve wird dem Durchbruch von VR als Massentechnologie auf jeden Fall helfen.

GAMESTARS

Hits und Fails, Sieger und Skandale: Unsere User haben über die besten Spiele des Jahres 2014 abgestimmt, hier sind die Ergebnisse.

Die GameStars 2014 sind nicht der ESC 2014: Die Wahl einfach nicht annehmen? Den ersten Platz an die Nummer 2 abgeben und sich aus dem Rampenlicht verdrücken? Das gibt's bei unserer traditionsreichen Leser-Abstimmung nicht! Schließlich haben rund 115.000 Menschen über ihre Spiele des Jahres 2014 abgestimmt, das Ergebnis daraus hat Gewicht. Im Guten, etwa beim PC-Spiel des Jahres, aber auch bei etwas unangenehmeren Kategorien wie dem Fail des Jahres. Apropos: Den Fail und den besten Spielmoment des Jahres haben wir im Vorfeld der Abstimmung in einer kleinen Umfrage etwas eingegrenzt, sodass am Ende jeweils fünf Kandidaten zur Abstimmung starteten.

Nicht wundern, wenn in manchen Kategorien (etwa bei den Action-Adventures) reine Konsolen-Titel wie GTA 5 auftauchen. Einige Kategorien kürten wir plattformübergreifend mit unserer Konsolen-Schwester GamePro. Jetzt ist aber Schluss mit den langwierigen Erklärungen, hier sind die Sieger!

PC-Spiel des Jahres

Far Cry 4 (Ubisoft)

- 2. Platz: Dragon Age Inquisition (BioWare/Electronic Arts)
- 3. Platz: South Park: Der Stab der Wahrheit (Ubisoft)



Auch wenn es in Far Cry 4 nur wenig Neuerungen gibt: Bei Atmosphäre, Action und vor allem Umfang ist das Himalaya-Abenteuer nicht zu schlagen. Mit hoher Spieldauer punktet auch die Nr. 2, Dragon Age: Inquisition. Überraschend, aber auf jeden Fall verdient: Das vulgär-spaßige Comic-Rollenspiel South Park: Der Stab der Wahrheit schiebt sich an Wolfenstein, Diablo 3: Reaper of Souls und Dark Souls 2 vorbei auf Platz 3 – Gratulation!

Fail des Jahres 2014

Verbuggte Release-Versionen

- 2. Platz: Pre-Order-Irrsinn
- 3. Platz: Destiny – Grinding ohne Story



Die zweifelhaften »Gewinner« in dieser Kategorie sind umso trauriger, da es sich fast durchweg um AAA-Titel handelt: Assassin's Creed Unity, Halo Masterchief Collection (Xbox One) oder Driveclub (PS4) gehörten zu den meisterwarteten Spielen 2014 – und laufen zur Enttäuschung unserer Leser teilweise bis heute nicht richtig rund. Ein Armutszeugnis für die Publisher und auch unserer Redaktionsmeinung nach völlig zu Recht der Fail des Jahres.

Spielmoment des Jahres 2014

South Park – Charaktererstellung

- 2. Platz: Dragon Age Inquisition – »Dawn Will Come«
- 3. Platz: Alien: Isolation – Erster Alien-Auftritt



Überraschung! Weder der adrenalinlastige erste Auftritt des Monsters in Alien: Isolation noch der Gänsehaut-Song »Dawn Will Come« aus Dragon Age: Inquisition haben es auf Platz 1 geschafft. Sieger ist vielmehr der gemeine Dreikäsehoch Eric Cartman, der uns in South Park: Der Stab der Wahrheit bei der Namenswahl des Charakters ordentlich dreinfuscht. Dabei ist das nur der Auftakt zu einem der lustigsten Spiele des Jahres 2014.

Bester Shooter 2014

Wolfenstein: The New Order

- 2. Platz: Far Cry 4
- 3. Platz: Borderlands: The Pre-Sequel



Mit seinem Retro-Spielgefühl und der traditionellen Shooter-Mechanik hat Wolfenstein: The New Order offensichtlich einen Nerv getroffen. Überhaupt sind hier Innovationen rar: Auch Far Cry 4 und Borderlands: The Pre-Sequel orientieren sich an ihren zugegeben erfolgreichen Vorgängern.

Bestes Action-Adventure 2014

GTA 5 (Next-Gen)

- 2. Platz: Alien: Isolation
- 3. Platz: Mittel Erde: Mordors Schatten



Während die PC-Spieler noch auf GTA 5 warten müssen, kapern die Konsoleros kurzerhand diese Kategorie und wählen Rockstars Epos auf den ersten Platz. Wir prophezeien mal, dass wir den Titel bei den GameStars 2015 noch mal auf dieser Position sehen, dann aber in der PC-Fassung.

Bestes Rollenspiel 2014

Dragon Age: Inquisition

- 2. Platz: Dark Souls 2
- 3. Platz: Diablo 3: Reaper of Souls



Biowares Abonnement auf das Rollenspiel des Jahres gilt offenbar auch 2014: Dragon Age: Inquisition holt sich den Titel noch vor dem harten Dark Souls 2. Tapfer schlägt sich auch das Diablo-3-Addon Reaper of Souls, das den mittlerweile fast drei Jahre alten Blizzard-Klopfer lebendig hält.

Bestes Strategiespiel 2014

Banished

- 2. Platz: Hearthstone
- 3. Platz: Civilization: Beyond Earth



Oha, da zieht also das Ein-Mann-Team von Shining Rock mit seiner Mittelalter-Simulation Banished an der versammelten Strategie-Konkurrenz vorbei – Gratulation! Nachvollziehbar ist der Erfolg von Hearthstone: Das Kartenspiel ist ideal für Kämpfe zwischendurch, dabei aber niemals leicht.

Bestes Sport- / Rennspiel 2014

Forza Horizon 2

- 2. Platz: The Crew
- 3. Platz: FIFA 15



Ja wie, keine Fußball-Simulation auf Platz 1, FIFA 15 nur auf dem dritten Rang? Richtig, denn 2014 war offenbar das Jahr der Rennspiele, gleich sechs davon tummeln sich hier unter den ersten zehn. Sieger ist das Xbox-One-exklusive Forza Horizon 2, dicht gefolgt von Ubisofts The Crew.

Bestes Adventure 2014

The Walking Dead (Season 2)

- 2. Platz: The Wolf Among Us (Season 1)
- 3. Platz: The Vanishing of Ethan Carter



Wir waren kurz davor, diese Kategorie in »Bestes Telltale-Adventure« umzubenennen, doch Ethan Carter klemmt sich grade noch in die Top 3. Neben The Walking Dead und The Wolf Among Us tummeln sich auch Game of Thrones und Tales from the Borderlands unter den ersten zehn.

Bestes Online-Spiel 2014

WoW: Warlords of Draenor

- 2. Platz: The Elder Scrolls Online
- 3. Platz: Elite: Dangerous



Goldene Regel der GameStars-Abstimmung: In Jahren mit einem WoW-Addon, gewinnt das auch beim Online-Spiel des Jahres, so auch 2014 mit Warlords of Draenor. Knapp drauf folgt allerdings schon The Elder Scrolls Online. Mit Elite: Dangerous ist ein Spiel abseits der üblichen Fantasy vertreten.

Bester Early-Access-Titel 2014

The Forest

- 2. Platz: Wreckfest
- 3. Platz: Broforce



Auch wenn das Konzept Early Access nicht unumstritten ist, hat dieser Steam-Unterbereich schon etliche Perlen ans Licht gebracht. Zum Beispiel das Survival-Abenteuer The Forest. Mit Wreckfest hat es ein Rennspiel auf Platz 2 geschafft, während Broforce eher was für Freunde von Retro-Pixeln ist.

Community-Liebling 2014

Into the Dark

- 2. Platz: The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 3. Platz: Counter-Strike: Global Offensive



Über 900 Titel haben unsere User als ihre Evergreens genannt. Gewonnen hat letztlich der aberwitzige Trash-Shooter Into the Dark – weil die Entwickler ihre Fans mobilisiert und die Abstimmung verlinkt haben. Ein fieser, aber legitimer Trick. Das hätten Bethesda und Valve ja auch tun können!

Raus aus dem Keller

Dungeons 2 will den Geist von Dungeon Keeper wieder aufleben lassen, hält sich aber nicht sklavisch ans Original. Beim Anspielen finden wir heraus, ob das die richtige Entscheidung ist. Von Johannes Rohe

Genre: Echtzeitstrategie Termin: 24.4.2015 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 40 Euro



Unter der Erde managen wir unseren Dungeon. Hier haben wir eine Brauerei errichtet, in der unsere Schnodderlinge Bier herstellen.



In der Oberwelt sorgen unsere Truppen für Chaos und Zerstörung. Dieses idyllische Dorf steht nicht mehr lange.

Man nehme zwei echte Klassiker des Strategiegenres, schütte sie in einen Topf, rühre einmal kräftig durch, und fertig ist der Verkaufsschlager. Was kann da schon schiefgehen? So einiges! Das musste der Münchner Entwickler Realmforge feststellen, als er 2011 das Spielprinzip von Dungeon Keeper mit dem von Theme Park kombinierte. Dungeons hieß das Ergebnis, das in unserem Test ziemlich auf die Nase fiel (GameStar-Wertung: 66 Punkte). Dungeons 2 streicht die Freizeitparkkomponente hingegen restlos – eine gute Entscheidung.

Alles wie in Dungeon Keeper

In Dungeons 2 spielen wir das Absolute Böse, doch es gibt ein Problem: Die Kräfte des Guten haben uns den Körper geklaut; nur unsere Schreckenshand, mit der wir Befehle geben, ist uns geblieben. Um Rache zu nehmen, errichten wir deshalb in zehn Kampagnenmissionen einen Kerker und stellen eine Armee der Finsternis auf, die den Guten ihr furchtbar fröhliches Grinsen aus dem Gesicht kloppen soll. Das funktioniert auf den ersten Blick genau wie in Dungeon Keeper 2: Wir markieren Felsen, die dann von unseren eifrigen Schnodderlingen weggemeißelt werden. In den entstandenen Freiräumen errichten wir Schatzkammern, Brauereien und Trainingsarenen, um unsere Kreaturen zu versorgen und aufzupäppeln. Die Räume ziehen wir zwar genau wie früher einfach auf eine beliebige Größe, bei der Verteilung des Interieurs haben wir jetzt aber mehr Gestaltungsfreiraum. In der Werkstatt platzieren wir etwa die Werkbänke von Hand.

Dann produzieren wir dort Fallen, mit denen wir unseren Dungeon vor ungebetenen Gästen schützen.

Mehr Kontrolle in Kämpfen

Im Gegensatz zum Vorbild strömen Orks, Goblins und Co. aber nicht selbstständig in einen gut gemanagten Kerker, wir werben sie wie in einem klassischen Echtzeitstrategiespiel für Gold an und legen so die Zusammensetzung unserer Armee selbst fest. In Kämpfen haben wir ebenfalls mehr Kontrolle. Wir können die Kreaturen zwar immer noch mit unserer Hand aufsammeln und sie dann im wahrsten Sinne des Wortes einfach in die Schlacht werfen, über Mausclicks erteilen wir aber auch gezielte Bewegungs- und Angriffsbefehle und lösen Spezialattacken aus. Das spielt sich zwar ordentlich, allerdings geht der charmante Chaosfaktor des Originals so flöten.

Und noch eine Neuerung bringt Dungeons 2 mit: die Oberwelt. Statt passiv unter der Erde zu hocken und zu warten, dass die Helden zu uns kommen, schicken wir unsere Horden über ein Portal in ihr schrecklich idyllisches Reich. An der Oberfläche wandelt sich das Spiel von Aufbaustrategie zur seichten Echtzeit-Taktik. Um Missionsziele zu erfüllen, müssen wir die Spezialfähigkeiten unserer Einheiten clever nutzen. In einer Mission dringen wir etwa dank der Tarnfähigkeit eines Goblin-Schurken ungesehen in eine Festung ein. Später sollen wir einen Paladin töten, der starke Krieger wird aber von einer heilenden Fee unterstützt. Deshalb warten wir, bis die Heilerin ein Stück davon-

geflattert ist und erledigen sie mit einem hinterhältigen Tarnangriff unseres Schurken. Erst dann gehts dem Paladin an den Kragen. Allzu viel Tiefgang sollte man von diesen Aufgaben nicht erwarten, aber als nette Abwechslung vom Dungeon-Management taugen sie allemal. In unserer Preview-Version störten aber gerade in den Außenmissionen noch Probleme mit der Wegfindung. JO



Mehr als ein Remake

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Realmorges Entscheidung, die Heldenbepassung über Bord zu werfen, war definitiv richtig. Das Spiel wirkt deutlich runder und ausgeglichener als sein Vorgänger. Trotzdem ist Dungeons 2 keine einfache Neuauflage von Dungeon Keeper 2. Im Vergleich zum ähnlichen War for the Overworld entfernt es sich mit der Einführung der Oberwelt, den taktischen Missionen und der direkten Einheitenkontrolle deutlich stärker vom Original. Ich bin noch skeptisch, ob sich dieser Mut letzten Endes wirklich auszahlt. Dungeons 2 wird sicherlich ein gutes Echtzeitstrategiespiel, mir persönlich fehlt aber der Chaos- und Wusselfaktor des echten Dungeon Keeper. Der Funke will einfach nicht so recht überspringen – und das gilt übrigens auch für den stellenweise sehr bemüht wirkenden Humor. Schnodderlinge! Ächz!

Im Hobbykeller



Ein Fanprojekt will den Flair von Dungeon Keeper wiederbeleben. Beim Probespiel kurz vor Release untersuchen wir, wie die Erfolgschancen stehen. Von Sebastian Stange

Genre: Echtzeit-Strategie Termin: 2.4.2015 Sprache: Englisch Preis: 28 Euro



Ein voll ausgebauter Dungeon in maximaler Zoomstufe. Sonderlich schick sieht das nicht aus.

Wozu um den heißen Brei herumreden, sprechen wir es lieber sofort aus: Dungeon Keeper! War for the Overworld ist praktisch Dungeon Keeper, auch wenn's anders heißt. Es wird von Fans der alten Spiele programmiert, und es hält sich streng an die Formel der Vorlage. Schon seit vielen Monaten ist der Titel auf Early Access spielbar, doch jüngst besuchte uns Lee Moon, Community-Manager des Entwicklers Subterranean Games, und führte uns eine fast fertige Version vor. Wenn man dem internationalen Team etwas zugestehen muss, dann ist es ein gesunder Enthusiasmus. Den versprühte Lee durchweg. Handwerklich merkt man dem Fanprojekt jedoch an, dass es aus dem Hobbykeller stammt und nicht von einem erfahrenen Spieleentwickler. Doch ist das jetzt wirklich schlimm?

Triste Grafik, vertrautes Spiel

Auf den ersten Blick wirkt War for the Overworld reichlich grau und dunkel. Dazu kommen ein fummeliges Interface und ein etwas zu groß geratener Mauscursor in Form einer Dämonenklau. Das Indiespiel mag auf den Spuren von Dungeon Keeper wandeln, doch dabei ist der Charme, die Leichtigkeit der Vorlage verlorengegangen. Erst als wir hineinzoomen, unsere Eigenbau-Dungeons durch die Augen unserer Untergebenen betrachten und dabei Taverne, Schmiede oder Schatzräume in der Ego-Perspektive erkunden, fallen uns die schicken Details auf. In der Vogelperspektive, und in

der wird nun mal gespielt, gehen die leider verloren. Aber nicht alles ist trostlos beim Hobbyprojekt. Wenn wir per Mausclick Räume definieren, unsere Imps loswuseln und die Hacke schwingen, und wenn wir durch den Bau von Infrastruktur Monster anlocken – dann kommt das altbekannte Flair auf. Es macht Spaß, den eigenen Kerker wachsen zu sehen und es ist interessant, an welchen Stellen das alte Spielkonzept modernisiert wurde. Da wären etwa der Fertigungsbaum, über den wir neue Räume, Zauberkraft und Fallen freischalten, und ein deutlich größerer Fokus auf automatische Verteidigungsanlagen. War for the Overworld be-



Dieser Chunder baut hier gerade in der Schmiede Fallen. Im Kampf stößt er eklige Gase aus.



Ein hässliches Entlein

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Schön ist es nicht, das Fan-Dungeon-Keeper. Und noch spielt es sich recht trivial. Es ist in den ersten Missionen weder schwer noch komplex. Dennoch hat es mir gefallen, denn es bedient volle Kanne meine Nostalgiesucht. Das Spielgefühl erinnert an die schönen Stunden mit Dungeon Keeper, doch bislang empfinde ich War for the Overworld nur als Kopie seiner Vorlage. Es ist eine Ersatzdroge, die zwar nicht exakt die gleiche Wirkung hat, aber durchaus meine Entzugserscheinungen lindert. Doch könnte ich auch hiervon abhängig werden? Wird mich dieses Spiel am Ende doch packen, motivieren und dauerhaft begeistern? Das wünsche ich mir. Ich gönne dem enthusiastischen Indie-Team diesen Erfolg, ich gönne den Fans der Originalspiele einen würdigen »Nachfolger«, doch ob das klappt, steht für mich noch in den Sternen.

sitzt reichlich Tower-Defense-DNS und ermöglicht den Bau komplexer Fallensysteme. Wir können Gegner lähmen und sie immer wieder umherschleudern, während sie von Geschützen beschossen werden. Doch nötig war es beim Probespiel nicht. Die ersten Storymissionen verlaufen viel zu zahm. Hoffentlich zieht der Schwierigkeitsgrad in späteren Missionen an, und hoffentlich bleibt die Kampagne auf Dauer interessant. **SST**

Mods sind die besseren Addons

Die Mod Long War für XCOM: Enemy Within macht Moritz Jäger so viel Spaß wie ein vollwertiges Addon – oder sogar mehr. Ein Plädoyer für modfreundliche Spiele.



Der Autor

Moritz Jäger ist freier Journalist aus München. Er wünscht sich von Firaxis zu Ostern eine Neuauflage von XCOM Apocalypse und hätte auch nichts dagegen, wenn Chris Roberts ein paar Star-Citizen-Millionen für ein neues XCOM Interceptor locker macht.

Sie haben die Erde in XCOM: Enemy Unknown bereits zigmal gerettet, das Addon Enemy Within entlockt Ihnen selbst auf der härtesten Stufe nur ein müdes Lächeln – aber irgendwie hätten Sie Lust, den außerirdischen Invasoren mal wieder kräftig ins Achterdeck zu treten? Gratulation, Sie sind bereit für Long War, eine Mod für Enemy Within. Ein paar Schlagworte: Acht statt vier Soldatenklassen! Insgesamt sieben unterschiedliche MEC-Anzüge! Mehr erlernbare Fähigkeiten! Zwei neue Waffensysteme (Gauss-Kanonen und Pulse-Laser)! Soldaten aus 90 neuen Ländern! 16 mögliche Startpositionen samt eigener Boni! Neue Stimmen und Sprechertexte! Und noch vieles mehr! Selbst wer sich nicht für XCOM interessiert, muss anerkennen: In Long War steckt einiges drin, es fühlt sich an wie ein vollwertiges Addon. Nur dass eben nicht der Entwickler Firaxis dahintersteckt, sondern engagierte Fans. Womit mal wieder bewiesen wäre, dass auch Modder exzellente Entwickler sein können, weil sie die Wünsche der Community ernst nehmen. Während bei großen Publishern oft die Massentauglichkeit vorgeht und spielerisch der kleinste gemeinsame Nenner regiert, können sich Fans ein Spiel einfach so zurechtrücken, wie sie es sich wünschen. Bei Long War heißt das: Es wird hart.



Lang und hart

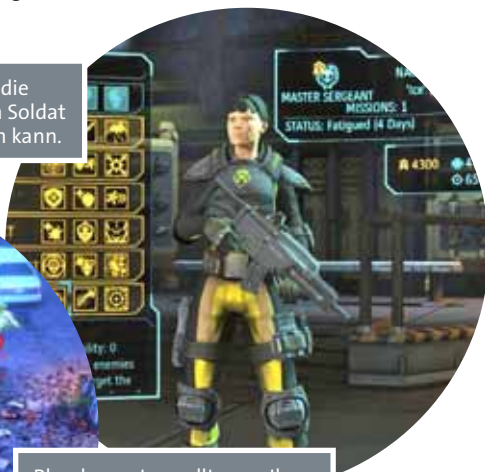
Wer nämlich glaubt, dass Long War mit den neuen XCOM-Spielzeugen zum Kinderspiel wird, der irrt gewaltig. Denn auch die Aliens haben ordentlich aufgerüstet. Sie sind deutlich stärker, verhalten sich taktischer und beherrschen neue Fähigkeiten. Die Gegnerteams bestehen in Long War meist aus unterschiedlichen Alien-Typen und haben fast immer einen Anführer mit deutlich mehr Lebensenergie und zahlreichen Fähigkeiten. Ab und an trifft man sogar ein »Riesen-Alien«. Nur mit einem guten Team und geschickter Taktik lassen sich diese Monstren ausschalten – aber wer sie erlegt, verspürt eine gewisse Genugtuung. Oh, und habe ich erwähnt, dass Ausrüstung nun kaputtgehen kann und repariert werden muss?

Die gute Nachricht: Auch die Eindringlinge sind in Long War in ihren Ressourcen beschränkt. Sie müssen Punkte ausgeben, um Angriffe zu starten. Als Spieler kann ich das Punktepöster der Aliens schwächen, indem ich sie erfolgreich bekämpfe und etwa ein (meist stark besetztes) Harvester-UFO abschieße und in meine Gewalt bringe. Außerdem kann ich Länder, die das XCOM-Projekt verlassen, in Long War zurückerobern. Dazu muss ich dort »nur« eine Alien-Basis finden (wozu ich erst mal einen Outsider gefangen nehmen muss) und diese ausräuchern. Ein Kinderspiel für gestandene XCOM-Kommandanten, oder? Okay, es hilft, dass die Trupps in Long War nun mindestens sechs (statt vier) Soldaten pro Mission umfassen, mit den richtigen Upgrades passen sogar bis zu zwölf Männer und Frauen in den Skyranger. Und nicht nur deswegen sollten Ihre Kasernen gut gefüllt sein: Nach jeder Mission sind Soldaten ermattet. Sie können dann zwar auf weitere Einsätze mitgenommen werden, dann steigt aber die Gefahr, dass sie sich verletzen und längere Zeit ausfallen.

Ich muss denken

So bekommen selbst versierte XCOM-Veteranen mit Long War eine harte Nuss, die sie nur mit taktischem Gespür, Zeit und cleveren Schachzügen knacken können. Genau das macht die Mod so wunderbar: Statt einer kleinen Horde Supersoldaten, die vor allem im späteren Spielverlauf jedes Alien im Nu atomisieren, führe ich mehrere Teams aus Spezialisten und werde zum taktischen Denken gezwungen – oder für meine Überheblichkeit bestraft. Selbst »einfache« Sectoiden oder EXALT-Mitglieder verpassen mir einen Dämpfer, wenn ich nicht achte – klasse! Weil ein Strategiespiel für mich kaum anspruchsvoll genug sein kann, war Long War die perfekte Gelegenheit, meinen Steam-Account zu entstauben und all meinen Freunden tagelang damit in den Ohren zu liegen, wie toll das doch ist. So kann eine gute Mod die Mundpropaganda anheizen, das Spiel wieder spannend machen, seine Langlebigkeit erhöhen, vielleicht sogar die Verkaufszahlen ankurbeln – und damit letztlich auch Firaxis helfen. Am Ende hat jeder etwas davon: Spieler und Entwickler. Ein besseres Plädoyer für modfreundliche Spiele kann es nicht geben.

Ein Master Sergeant, die höchste Stufe, die ein Soldat in Long War erreichen kann.



Blendgranaten sollten zu Ihrer Standardausrüstung gehören.



SPANNENDE ROMANE INSPIRIERT VOM WELTWEITEN BESTSELLER-GAME *MINECRAFT*

BEGLEITE STEVE AUF
SEINEM STEIFZUG
DURCHS MINECRAFT-
UNIVERSUM UND HILF
IHM DAS GEHEIMNIS DES
GRIEFERS ZU LÜFTEN!



Winter Morgan:
**DIE SUCHE NACH DEM
DIAMANTENSCHWERT**
ISBN 978-3-8332-3007-3



Winter Morgan:
DAS GEHEIMNIS DES GRIEFERS
ISBN 978-3-8332-3008-0

ABENTEUER-
ROMANE FÜR ECHTE
MINECRAFTER.

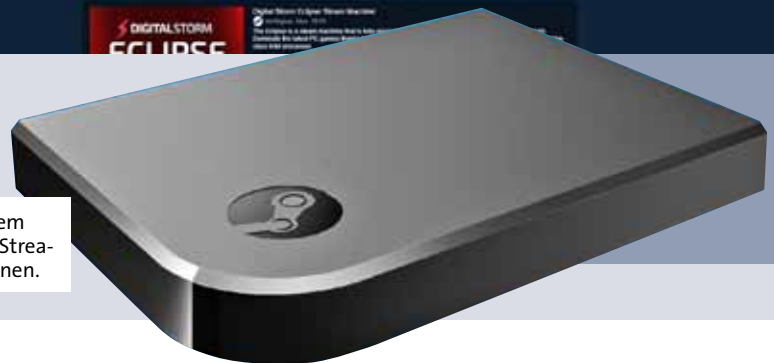
JETZT IM BUCHHANDEL
ERHÄLTlich.

Neue Hardware für das Wohnzimmer

Im Steam-Shop tauchen seit Anfang März Steam Machines von Herstellern wie Alternate oder Asus auf, die Preise liegen je nach verbauter Hardware zwischen 500 und 5.000 Euro.



Das finale Design des Steam Controllers unterscheidet sich vor allem durch die berührungsempfindlichen Trackpads von dem üblicher Gamepads.



Die Steam-Link-Box dient dazu, von einem vorhandenen PC berechnete Spiele per Streaming auf dem Fernseher spielen zu können.

GESCHRAUBT

Das Spielen im Wohnzimmer galt lange Zeit als eine Domäne der Konsolen, vor allem weil die entsprechende Hardware im Vergleich zu einem typischen PC kompakter und leichter handzuhaben ist. Und weil die übliche PC-Bedienung per Maus und Tastatur von der Couch aus nicht sehr komfortabel gelingt. Bereits Ende 2013 hat es sich Valve auf die Fahnen geschrieben, PlayStation, Xbox & Co. das Leben mit den sogenannten Steam Machines schwer zu machen, und dieses Vorhaben dann Anfang März auf der Game Developers Conference (GDC) in San Francisco kräftig untermauert.

Dort hat Valve nicht nur einen konkreten Erscheinungstermin für die Steam Machines und den Steam Controller genannt (November 2015), sondern mit Steam Link auch eine Streaming-Box vorgestellt, die sich mit jedem Spiele-PC nutzen lässt, auf dem Steam installiert ist. Die ebenfalls ab November 2015 verfügbare Steam Link Box soll 50 US-Dollar kosten und Spiele von einem PC oder einer Steam Machine per Netzwerk in Full HD und 60 Hertz auf den Fernseher streamen. Neben dem Stromanschluss sind drei USB-Ports, eine LAN-Buchse sowie ein HDMI-Anschluss vorhanden, außerdem wird der WLAN-Standard 802.11ac unterstützt (auch wenn Valve-Geschäftsführer Gabe Newell zum Streamen per kabelgebundener LAN-Verbindung rät).

PC-Spiele auf dem Fernseher

Die Möglichkeit, Spiele von einem PC auf den anderen zu streamen, bietet Valve in Form des In-Home-Streamings zwar schon seit einiger Zeit an, wer sie zum Spielen im Wohnzimmer nutzen wollte, musste sich bislang aber selbst um die Einrichtung eines passenden Wohnzimmer-PCs kümmern. Das wird mit Steam Link nicht mehr nötig sein, wobei für die Bedienung primär der Steam Controller gedacht ist, der laut Valve zeitgleich mit Steam Link im November zu kaufen sein wird und ebenfalls 50 Dollar kosten soll. Seine größte Besonderheit besteht in zwei großen Trackpads, die einerseits Fingerbewegungen wie etwa ein Touchpad bei Notebooks erfassen können und sich andererseits wie eine Maustaste drücken lassen. Dadurch sollen sie unter anderem die Funktionen einer Maus übernehmen können, so dass sich mit dem Steam-Controller auch Titel spielen lassen, die Sie normalerweise per Maus und Tastatur steuern würden.

Erste Steam Machines gelistet

Sowohl der Controller als auch Steam Link sind inzwischen im offiziellen Steam-Shop unter der neu hinzugefügten Rubrik »Hardware« zu finden, Gleiches gilt für die Steam Machines. Zu den Herstellern von Steam Machines gehören unter anderem Alternate, Alienware, Gigabyte und Zotac, die Kosten

schwanken je nach verwendeter Hardware etwa zwischen 500 und 5.000 Euro. Teilweise sind die Preise allerdings arg überzogen, so kostet beispielsweise die »Alternate Steam Machine« mit Intel Core i3 4130, Nvidia GeForce GTX 750 Ti, 8,0 GByte DDR3-RAM und einer 500 GByte Festplatte 1.099 US-Dollar, während ein Selbstbau-PC mit diesen Komponenten inklusive Gehäuse, CPU-Kühler und Mainboard bereits etwa für die Hälfte realisierbar wäre. Wir gehen aber davon aus, dass sich die technischen Details und vor allem die Preise vieler Steam Machines bis zum offiziellen Release im November noch ändern werden.

Sehr spannend sind außerdem Valves Pläne mit SteamVR im Virtual Reality-Bereich, denen wir uns in Form eines Erfahrungsberichts von der GDC ab Seite 110 ausführlich widmen. Sollte es Valve gelingen, alle Vorhaben umzusetzen, dann stehen die Chancen gut, dass sich das Steam-Universum nach anfänglichen Startschwierigkeiten doch noch im Wohnzimmer durchsetzt. Steam Link macht es schließlich deutlich einfacher, Steams In-Home-Streaming zu nutzen (auch wenn man sich keinen Zweit-PC bauen oder eine Steam Machine kaufen will), und eine technisch überzeugende VR-Brille inklusive durchdachter Steuerungsmöglichkeiten dürfte kaum einen Spieler kalt lassen.

Flaggschiff mit 12,0 GByte

Neben der Android-Konsole Shield mit neuem Tegra X1-Prozessor stand bei Nvidia auf der Game Developers Conference (GDC) vor allem das angehende Grafikkarten-Flaggschiff Titan X im Mittelpunkt. Sie basiert auf dem Maxwell-Chip GM200, der den GM204 aus der GTX 980 und der GTX 970 in Sachen Leistung deutlich überflügeln dürfte. Dazu tragen nicht nur üppige 3.072 Shader-Einheiten und das 384-Bit-Speicherinterface bei, sondern auch 12,0 GByte VRAM sowie 256 Textur- und 96 ROP-Einheiten. Die GTX 980 kommt dagegen nur auf 2.048 Shader-Einheiten, ein 256-Bit-Speicherinterface, 4,0 GByte VRAM sowie 128 Textur- und 64 ROP-Einheiten. Die letzte Grafikkarte aus Nvidias

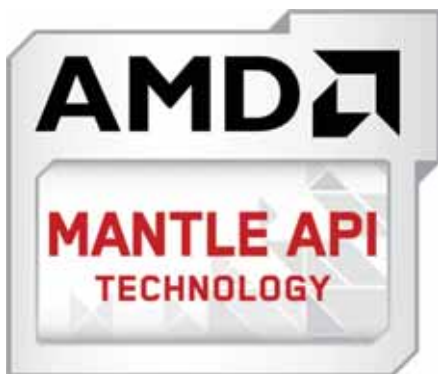
Titan-Reihe war die fast 3.000 Euro teure Titan Z mit zwei Grafikprozessoren (GPUs), die genau wie die Single-GPU-Karte Titan Black (ca. 900 Euro) noch auf der Kepler-Architektur basiert. Die neue Titan X mit Maxwell-Chip verwendet wiederum nur eine GPU, wobei die Stromversorgung trotz höherer Leistung im Vergleich zur Titan Black wie bei der Kepler-Karte über einen 6-Pin- und einen 8-Pin-Stromanschluss erfolgt. Die hohe Energieeffizienz der Maxwell-Architektur macht sich also auch bei der Titan X positiv bemerkbar. Der Preis stand bei Redaktionsschluss zwar noch nicht fest, dürfte aber über 1.000 Euro liegen. Ein Test folgt im nächsten Heft.



Auf der GDC 2015 hat Nvidia-CEO Jen-Hsun Huang die neue Titan X präsentiert, die über satte 12,0 GByte VRAM verfügt.

AMD rät Entwicklern zu DirectX 12

Grafikschnittstelle Mantle vor dem Aus?



Mit Mantle hat AMD in Spielen wie Battlefield 4 oder Dragon Age: Inquisition gezeigt, dass DirectX 11 nicht alles an Leistung aus einem PC herausholt, was in ihm steckt. Die Zukunft der Grafikschnittstelle ist allerdings ungewiss.

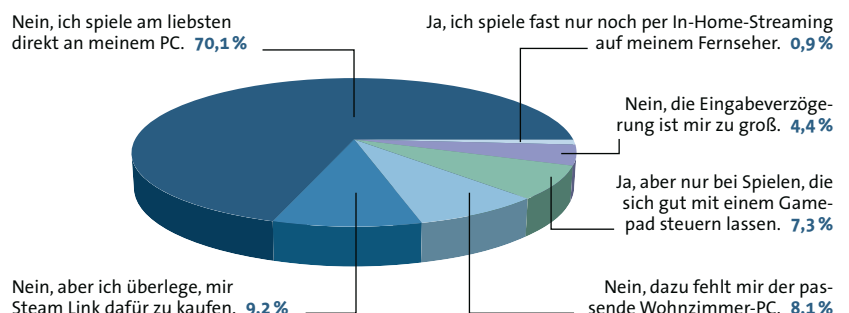
Die Grafikschnittstelle Mantle von AMD könnte bereits wieder in der Versenkung verschwinden, bevor sie sich wirklich als DirectX-Alternative durchgesetzt hat. Das legt zumindest ein Blog-Eintrag nahe (bit.ly/1CZBCEc), in dem AMD Entwicklern, die an der Funktionalität von »Mantle 1.0« interessiert sind, dazu rät, sich eher auf DirectX 12 oder den OpenGL-Nachfolger Vulkan zu konzentrieren. Beide Schnittstellen verstehen sich nach dem Vorbild von Mantle als Low-Level-APIs, die mehr Leistung aus PC-Hardware herauskitzeln können, als es bislang mit DirectX 11 oder OpenGL möglich ist. Ein wichtiger Baustein dafür ist die Reduzierung des Draw-Call-Überschusses, der bei der Kommunikation zwischen Prozessor und Grafikkarte entstehen kann.

Der Blog-Eintrag liest sich fast wie eine Art Nachruf zu Mantle, teilweise klingt es dann aber doch wieder so, als hätte die Grafikschnittstelle noch eine Zukunft. So wird etwa ein 450 Seiten starkes Handbuch zu Mantle veröffentlicht, außerdem ist etwas nebulös die Rede davon, dass Mantle »neue Fähigkeiten übernehmen und sich über das Meistern der Draw Calls hinaus weiterentwickeln muss«. Aus Mantle 1.0 soll also Mantle 2.0 werden – was auch immer das genau bedeuten mag. AMD gebührt allerdings ganz unabhängig davon Respekt für Mantle, da DirectX 12 oder auch Vulkan ohne den durch Mantle erzeugten Konkurrenzdruck vermutlich längst nicht so weit wären, wie sie es heute bereits sind.

Umfrage

Nutzen Sie Steams In-Home-Streaming, um PC-Titel auf dem Fernseher zu spielen?

Obwohl es In-Home-Streaming bereits seit etwa einem Jahr gibt, nutzen es bislang nur 8,2 Prozent der Umfrageteilnehmer, und zwar primär in Spielen, die für die Bedienung per Gamepad ausgelegt sind. Immerhin fast zehn Prozent unserer Leser überlegen sich, Steam Link bei Erscheinen im November 2015 für das Streaming zu kaufen, während 4,4 Prozent die Eingabeverzögerung generell als zu hoch empfinden. Die klare Mehrheit von 70,1 Prozent spielt dagegen am liebsten direkt am PC.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.139 Teilnehmer

Feedback



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Hintergrund vs. Tests

WWW

Ich bin Abonnent seit der ersten Ausgabe und habe einige Höhen und Tiefen eures Magazins miterleben dürfen. Das letzte Tief war allerdings tiefer als alle anderen. Jedes Mal, wenn ich die GameStar im Briefkasten hatte, schaute ich mir die DVD Videos an, blätterte am Kio mal kurz durch und war mit dem Heft nach 30 Minuten fertig. Ich hatte kaum Lust, mir das Ding noch ein zweites Mal anzuschauen. Aber es hat sich viel getan. Das neue Heft hatte ich jetzt nicht nur 30 Minuten in der Hand. Ich habe die meisten Artikel verschlungen und war fast traurig, als nach der Vorletzten nichts mehr kam. Durch den neuen Fokus auf viel mehr Hintergrundmaterial, mehr Kolumnen und bessere Information ist es euch gelungen, das Ding umzukrempeln. Ganz besonders aufgefallen ist mir eure »neue« Offenheit. Bei dem Test zu, ich glaube, Just Cause habt ihr einen Kasten »Wie ist dieser Test entstanden« eingefügt, wo ihr aufklärt, dass der Hersteller euch Reise, Kost und Logis für das Presse-Event gestellt hat. Vielen Dank dafür! Es macht euch und das Magazin sehr viel glaubwürdiger, dass ihr dazu steht. **TimF**

@

Nach gefühlt jedem zweiten Spielthema folgt ein Hintergrundartikel: Wie war das mit dem ersten Weltkrieg, mit dem Mittelalter, woher kommt das mit den Vampiren? Und das wird dann erschöpfend über mehrere Seiten ausgebreitet. Ich finde schlicht, dass diese Themen nicht oder jedenfalls nicht in dieser Länge in eure Zeitschrift gehören. Wenn ich mich für diese Themen interessiere, hole ich mir entsprechende Fachliteratur. Ich kann mir vorstellen, dass es vielen Lesern so geht, und dass sich in euren Leserbriefen bisher einfach viele interessierte Langartikelleser positiv zu diesen Dingen geäußert haben. Und die greifen natürlich auch eher zum Stift und schreiben euch. Ihr seid aber eine Spielezeitschrift. Das geht es schlicht ums Zocken. Das sollte im Vordergrund stehen. Deutlich. Und davon kommt

ihr mir in den letzten Ausgaben einfach zu sehr ab.

Björn Raumann

WWW

Mich interessieren Strategiespiele nicht im Geringsten, aber der vom Spiel losgelöste Bericht über das Mittelalter war auch für mich interessant. Die ganzen Spielerfahrungen aus The Witcher will ich aus Spoiler-Gründen auch gar nicht wissen, dennoch ging es zwei Seiten der Preview um die Arbeitsverhältnisse bei der Produktion. Also auch hier wieder Hintergrundinformationen, die auch für mich spannend sind. Das Highlight war für mich als Vampir-Fan der Beitrag über Vampire, vor dem ich im Vorfeld etwas Angst hatte. Fand ich dann aber doch gut umgesetzt, und mein Lieblingsspiel Vampire Bloodlines wurde angemessen geehrt.

Naitomea

Es ist tatsächlich so, dass unsere Leser sehr unterschiedliche Ansprüche an unser Heft haben. Einige sehen GameStar vor allem als Kaufberatung. Andere begrüßen den Wandel der letzten Ausgaben sehr, in denen wir uns bemüht haben, Computerspiele in ihrem kulturellen Kontext einzuordnen, Entwicklungslinien nachzuzeichnen und einen tieferen

Einblick in die Materie zu geben. Klar, für viele bleibt die Wertung der Spiele das Interessanteste. Aber gerade bei den kritisierten Artikeln zu Vampiren, Weltkrieg und Mittelalter bleibt zumindest der Spielebezug sehr deutlich: Es geht ja vor allem um die Faszination von Blutsaugern und Rittern im Kontext ihrer jahrzehntelangen »Versoffung« als Spielthema. Wir halten es für wichtig.

Michael Graf

Video-Wall



Mich würde interessieren, wie viele Leser die neue Video-Wall auf der DVD gut finden. In einer Mail vor Weihnachten habe ich bereits meinen Unmut über die unübersichtliche Form ausgedrückt. Zum Glück liegt der Abo-GameStar XL auch noch die HD-Video-DVD bei, bei der auf diese Video-Wall verzichtet wurde und bei der ich mir die Videos, die mich interessieren, gezielter herauspicken kann. Wäre es vielleicht möglich, eine Umfrage unter der Leserschaft durchzuführen? Natürlich ist mir klar, dass die Umstellung auf die Wall auch ins Geld gegangen ist. Aber was bringt eine neue Idee, wenn sie von der Kundschaft nicht (so gut) angenommen wird?

Simon Huber



Unser Vampir-Report beleuchtet die Geschichte der Blutsauger als Thema in Spielen.

Das stimmt natürlich, eine Umstellung ist wenig sinnvoll, wenn sie keiner mag. Uns ist die Meinung der Leser generell sehr wichtig, das merkt man zum Beispiel bei den häufiger werdenden Umfragen auf GameStar.de. Auch die Video-Wall unterziehen wir natürlich regelmäßig einer kritischen Bewertung, allerdings wollen wir Neuerungen auch ein wenig Zeit geben, sich zu etablieren und zu reifen. Schließlich führen wir solche Innovationen nicht gedankenlos von heute auf morgen ein. Gegenwärtig ist die Resonanz dazu gespalten, wir behalten das noch eine Weile im Auge.

Dimitry Halley

Preorder-Kolumne: Bitte nicht vorbestellen!

WWW Hier werden doch Äpfel mit Birnen verglichen. Kritik am Seasonpass mag okay sein, muss man nicht haben. Und da gibt es sicher reichlich schwarze Schafe. Aber bei Vorbestellungen bezahle ich das Spiel erst bei Veröffentlichung und gehe nicht in Vorleistung. Ich kann es genauso gut zurückgehen lassen. Und dass ein paar Sachen zum Anlocken da sind, finde ich gut. Allerdings bestelle ich nur Spiele vor, die ich unbedingt spielen will und bei denen mir ein, zwei unerwartete Macken nichts ausmachen. Das gilt auch für Bücher und Musik von bestimmten Autoren und Musikern, einfach, weil ich sie zum Erscheinungstag haben will. Ich für meinen Teil gehe das Risiko bei Titeln meiner Wahl bewusst ein. Aber ich breche auch nicht in Tränen aus, nur weil ein Vorbesteller ein Feature hat, das ich nicht bekomme, nur weil ich einen Monat nach Erscheinung zuschlage.

Natkeren

WWW Der Artikel spiegelt genau meine Einstellung wider. Ich selbst habe noch keinen Seasonpass gekauft. Große Publisher erinnern mich mit ihrer Gewinnmaximierung fast schon an große Banken. Generell ist es natürlich super, wenn sie durch ihre profitablen Spiele auch andere Projekte mitfinanzieren können, aber so langsam verliert das Ganze an Verhältnismäßigkeit und das Verhalten der Publisher wird immer dreister.

Bapt

WWW Ich habe kein Problem mit exklusiven physischen Goodies wie Landkarten, Sammelfiguren und so weiter, die dann nur Vorbesteller bekommen. Die gehören dann nicht zum Spiel selbst, sondern sind wirklich nur ein Bonus. Aber ich finde es unter aller Sau, dass es DLCs exklusiv für Vorbesteller oder Käufer in bestimmten Shops gibt. DLCs erweitern nun mal das Spiel selbst, und auch wenn's oft nur kosmetische Inhalte sind, hat man doch das Gefühl, für das gleiche Geld weniger zu bekommen als andere. Leider hat es sich mittlerweile in der Branche durchgesetzt, und man kann nichts dagegen tun. Ähnlich war es damals mit dem



Gastautor Thorsten Küchler ärgert sich über unfaire Vorbestellerboni, die den Kunden das Geld aus der Tasche ziehen.

Umstieg von Pappschachteln/Boxen zu DVD-Hüllen und dem damit einhergehenden Wegfall der seinerzeit üblichen guten Handbücher. **Casin**

Zu wenige Tests

WWW In der neuen GameStar gibt es meiner Meinung nach zu wenige Tests. Es ist beängstigend zu sehen, wie der für mich sehr wichtige Testteil immer mehr abnimmt und außerdem von »fremden« Redakteuren verfasst wird. Bei der überwiegenden Mehrheit der Tests steht mittlerweile »Freier Redakteur« dahinter, was macht ihr als Kernredaktion denn noch effektiv? Den nächsten mehrseitigen Super-

Hintergrund-Bericht? Die meisten Tests sollen dann die anderen machen? **htobi**

WWW Das Geschäft mit den Tests ist einfach zu schnelllebig geworden. Als noch kaum jemand Internet hatte, war es essenziell, dass man jeden Monat die Tests bekam, heute hat man die schnell im Netz rausgesucht bzw. sich ein Let's Play angesehen. Ich vergleiche das mal mit Tages- und Wochenzeitungen. Die aktuellen Nachrichten hole ich mir aus dem Netz. Für alles, was tiefer geht, habe ich den Spiegel abonniert, für den ich mir dann am Wochenende auch mehrere Stunden Zeit nehme. Wenn ich einen Wunsch hätte, dann könnte die GameStar ruhig noch tiefer gehen. Auch die Preview zu Grand Ages: Medieval war sehr lesenswert. Davon gerne viel mehr. **Tarak**

Dass verhältnismäßig wenig »feste« Redakteure Tests geschrieben haben, liegt zum einen an der Grippewelle, zum anderen aber auch an den vielen anderen großen Themen, die betreut werden mussten. Von Michael stammt zum Beispiel die zehnteilige Witcher-Preview, Johannes zeichnet für die Grand-Ages-Titelstory und die Just-Cause-Preview verantwortlich, Dimi hat unter anderem den QA-Report geschrieben. Und freie Autoren wie Martin Deppe oder Benjamin Danneberg gehören ja schon zur erweiterten GameStar-Familie: Martin war jahrelang stellvertretender Chefredakteur, Ben schreibt seit drei Jahren für uns. Neu waren in der letzten Ausgabe vor allem Thorsten »Bitte nicht vorbestellen!« Küchler, der zuvor als Redaktionsleiter bei Play4 und PC Games gearbeitet hat, sowie Michael »Vampirexperte« Försch, der jahrelang bei 360 Live und Games TM tätig war. Das sind also auch alte Branchenhasen. **Heiko Klinge**



Freie Autoren wie Dennis Kogel unterstützen uns beim Testen, damit wir Raum für Hintergrund- und Magazinartikel haben.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Adrift	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	3. Quartal 2015
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Nordic Games	11/14	2015
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2015
NEU	Assassin's Creed Victory	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	–	4. Quartal 2015
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Rocksteady Studios	04/14	2. Juni 2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2015
	Below	Adventure	Capybaragames	---	2015
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2015
	Darkest Dungeon	Rundenstrategie	Red Hook Studios	03/15	2015*
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
	Dead Island 2	Action	Yager Development	–	1. Quartal 2015
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14, 12/14	2015
	Doom	Ego-Shooter	id Software	–	2015
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2015
	Dungeons 2	Echtzeit-Strategie	Realmforge	–	2015
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	2015
	Freitag der 13.	Action	–	–	Oktober 2015
	Life is Feudal	Online-Rollenspiel	Bitbox Ltd.	–	3. Quartal 2015
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2015
	Grand Ages: Medieval	Echtzeit-Strategie	Kalypso Media	10/14, 03/15	2015
UPDATE	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar North	02/15	14. April 2015
	Grav	Online-Rollenspiel	Bitmonster Games	02/15	2015*
	Guild Wars 2: Heart of Thorns	Online-Rollenspiel	Ncsoft	03/15	2015
	H1Z1	Action	Sony Online Entertainment	03/15	2015*
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	2015
	Just Cause 3	Action	Avalanche Studios	03/15	2015
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	2015
	Kingdom Under Fire 2	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	3. Quartal 2015
	Mad Max	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	2015
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	2015
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Action-Adventure	Konami Productions	–	2015
UPDATE	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Limbic Entertainment	09/14, 04/15	3. Quartal 2015
	Mirror's Edge 2	Action	Digital Illusions CE	–	2015
	Mortal Kombat X	Action	Netherrealm Studios	–	14. April 2015
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	2015
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	2016
	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	26. März 2015
UPDATE	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13, 03/15	Mai 2015*
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	2015
	Resident Evil: Revelations 2	Action	Capcom	–	25. Februar 2015
	Ride	Rennspiel	Milestone Studios	01/15	20. März 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	2016
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	1. Quartal 2015
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2015*
	Shadow Realms	Action-Rollenspiel	Bioware	–	4. Quartal 2015
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2015
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	–	1. Quartal 2015
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14	2016
	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	–	4. Quartal 2015
	Starbound	Rollenspiel	Chucklefish	02/14	2015*
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	12/14	2015
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14, 07/14, 09/14, 03/15	19. Mai 2015
UPDATE	Tom Clancy's The Division	Online-Rollenspiel	Massive Entertainment	11/13, 04/15	2015
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	2015
	Unbended	Action-Rollenspiel	Unbended Team	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2015
	World of Warships	Action	Wargaming.net	–	2015
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2015*

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«- Artikel gibt es keine Wertung.

* Spiele, deren Termin mit einem * versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha oder Beta-Phase und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

Beratung & Bestellung 030/3009300

NEW HEAVY SOUND WORLD CHAMPION

Concept E 450 Digital

Das neue Concept E 450 Digital wird die Welt einmal mehr zum Beben bringen. Noch stärker, noch lauter macht es Gaming und Home-Cinema zum mitreißenden, intensiven Erlebnis. Dank Bluetooth 4.0, neuer Puck-Control-Funkfernbedienung und 5.1-USB-Soundkarte (geeignet auch für Notebooks) lässt es sich überall integrieren und komfortabel wie noch nie bedienen. Der Champion, noch besser, sofort startklar.

5.1 USB
SOUND

aptX®
Bluetooth

DOLBY

dtS



Wii U XBOX ONE

PS4



 Typisch **Teufel**

Neu Heimkino THX Blu-ray Soundbar Stereo Streaming Bluetooth Kopfhörer & Portable PC

8 Wochen Probezeit. Bis zu 12 Jahre Garantie. Direkt vom Hersteller. Online Only.

www.teufel.de

The Witcher 3

GENIE mit Größenwahn



Als weltweit erstes Magazin sind wir volle zwei Tage und ohne Einschränkungen mit Geralt durch The Witcher 3 geabenteuert - am Ende mussten wir weinen. Klingt nach billigem Boulevard-Journalismus, ist aber die nackte Wahrheit. Und es gibt ebenso faktische wie unglaubliche Gründe, warum uns dieses Spiel so nachhaltig beeindruckt hat. Von Heiko Klinge

Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Bandai Namco
Entwickler: CD Projekt Termin: 19.5.2015

Anfangs sind wir nur neugierig. Kurz darauf erst amüsiert, dann empört. Wenig später lachen wir laut auf, bevor es uns vor Entsetzen und Ekel die Sprache verschlägt. Als unsere Aufgabe für den »Blutigen Baron« schließlich erfüllt ist, bleibt eine diffuse Mischung aus Mitleid, Wut und vor allem Erstaunen zurück. Erstaunen, weil The Witcher 3 in nur einer Quest und weniger als 30 Minuten so virtuos mit unseren Gefühlen spielt wie Mozart auf dem Klavier. So etwas haben wir schlichtweg noch nie in einem Rollenspiel erlebt.

Eigentlich sind wir nach Warschau geflogen, um mit journalistischer Distanz der fast fertigen Version von The Witcher 3 auf den Zahn zu fühlen und die letzten offenen Fragen zu klären, um abschließend einschätzen zu können, ob das wohl meisterwartete Rollenspiel der letzten Jahre dem gewaltigen Erwartungsdruck standhalten kann. Und ja, all dies werden wir mit den

kommenden Zeilen klären. Aber Distanz können Sie vergessen! Denn The Witcher 3 erlaubt keine Distanz.

Gamepad für den Kampf, Maus für die Menüs

Der Blutige Baron muss aber erstmal warten. Denn schon im optionalen Tutorial nimmt uns die Welt von The Witcher 3 förmlich gefangen. Natürlich könnten wir die Hinweise und Übungen zur Bewegungs- und Kampfsteuerung einfach überspringen, dann würde uns aber das ansteckende Lachen von Geralts Pflegetochter Ciri entgehen, wenn wir gemeinsam mit ihr über die Mauern der Hexerburg Kaer Morhen toben. Klar können wir den Sparrings-Kampf mit unserem Mentor Vesemir jederzeit abbrechen. Trotzdem verbringen wir freiwillig mehrere Minuten mit Schlägen, Parieren, Ausweichen und Zaubern. Zum einen, weil die beiden alten Freunde das Kampfgeschehen mit ebenso passenden wie witzigen Sprüchen kommentieren.

Zum anderen, weil wir kaum glauben können, wie flüssig, präzise und nachvollziehbar sich die Gamepad-Steuerung mittlerweile anfühlt. Hier hat CD Projekt seit unserem letzten Anspieltermin gehörig nachgebessert. So wird das (angemessen kurze) Zeitfenster für einen Konter jetzt durch ein Aufblitzen des gegnerischen Energiebalkens visualisiert. Die Kamera zoomt automatisch raus, sodass wir fast immer alle Bedrohungen rechtzeitig kommen sehen. Probeweise legen wir noch während des Kampfes das Gamepad beiseite und greifen zur Maus, woraufhin sich alle Bildschirmanzeigen ebenso automatisch wie blitzschnell ändern. Praktisch, so können wir die Vorteile beider Eingabemethoden optimal nutzen – in den umfangreichen Menüs die Flexibilität und Schnelligkeit von Maus und Tastatur, in der Spielwelt die Direktheit und Präzision des Gamepads. Wer ausschließlich mit Maus und Tastatur spielen möchte, kann das natürlich tun, darf dann aber »nur« das leicht schwammige Bedienungs-



So schauen Geralt und Wyvern mit maximalen Grafikdetails aus. Wer eine Nvidia-Grafikkarte besitzt, bekommt zusätzlich fein animierte Monsterhaare. Solch einem Untertum sind wir übrigens auch mit unserem Level-7-Geralt begegnet, das Treffen dauerte genau einen Prankehieb.

niveau des Vorgängers erwarten. CD Projekt will hier allerdings noch nachbessern.

Aus wunderschön wird ultraschön

Wir sind schon jetzt von Kaer Morhens detailreicher Optik beeindruckt, doch unser Abenteuerbegleiter von CD Projekt – der

deutsche Leveldesigner Miles Tost – runzelt die Stirn: »Das ist ja noch eine alte Version. Lass mich mal schauen, ob wir nicht die aktuelle spielen dürfen. Wir haben nämlich in den vergangenen Wochen vor allem an der Performance gearbeitet.« Kurze Rückfrage, wir dürfen. Also vorgezogene Mittagspause

für uns, während die IT-Abteilung die neueste Version installiert.

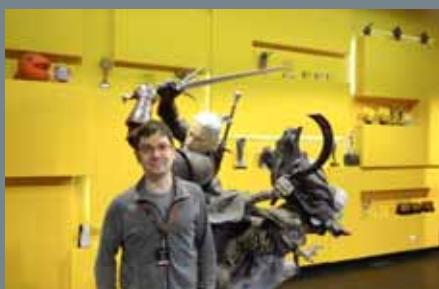
Nach unserer Rückkehr wollen wir gleich weiterspielen, doch Miles schickt uns erstmal in die Grafikoptionen: »Jetzt können wir nämlich erstmals die maximalen Grafikdetails zeigen!« Also drehen wir Grasdichte sowie Textur-, Wasser- und Geländedetails allesamt auf »Ultra«-Anschlag. Weil in unserem Anspiel-PC (Intel i7-4790, 16 GB RAM) zudem eine Geforce GTX 980 schuffet, aktivieren wir außerdem die Option »Nvidia Hairworks«. Das Ergebnis haut uns aus den Schuhen! In Geralts gezeichnetem Gesicht erkennen wir jede einzelne Hautpore, sein langer Schatten breitet sich in der Abendsonne wie ein Bettlaken auf eine dichte bunte Blumenwiese, die leichte Brise lässt das weiße Haar realistisch im Wind flattern. Aber noch wichtiger als die ganze Grafikpracht: Selbst mit Ultra-Details läuft das aktualisierte Spiel fast durchgehend mit 60 Frames und damit sogar flüssiger als die vorherige Version, in der wir lediglich mit hohen Details unterwegs waren.

Ein Hexer braucht keine Bildschirmhilfen!

Beim Durchschalten der zahllosen Grafikoptionen stolpern wir auch über den Punkt »Anzeige« und erwarten weitere technische Konfigurationsmöglichkeiten. Doch wir entdecken etwas noch Spannenderes, nämlich wie detailliert wir The Witcher 3 auch spielerisch an unsere Vorlieben anpassen dürfen. Wer es hart und realistisch mag, kann nicht nur die Markierungen für Quests und interessante Orte auf der Minimap deaktivieren, sondern Geralts Abenteuer sogar komplett ohne Bildschirmanzeigen erleben. Wer dagegen einfach nur stressfrei die Geschichte erleben möchte, darf sich sogar per gestrichelter Routenplaner-Linie komfortabel zur nächsten Aufgabe führen lassen.

Wie bei einem Rennspiel werden diese Spielhilfen durch den gewählten und anders als im Vorgänger jederzeit änderbaren Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal, Hart und Dark) vordefiniert, lassen sich danach aber beliebig zu- und wegschalten. Miles ist es außerdem wichtig, dass der gewählte Anspruch zwar das Regelwerk und auch die Gegnerintelligenz verändert (Monster weichen etwa häufiger aus), jedoch anders als bei Dragon Age: Inquisition keinen Einfluss

Heiko bei CD Projekt



Geralt begrüßt Heiko in der Empfangshalle von CD Projekt auf klassische Hexerart.



Unser komfortables Spielzimmer samt Gastgeber, dem deutschen Level Designer Miles Tost.



Miles nimmt uns mit in sein Büro und überfliegt im Level-Editor die Spielwelt.

Beispiel für eine Nebenquest



Wir treffen auf einen Händler, der behauptet, im nahe gelegenen Sumpf von Monstern überfallen worden zu sein. Wir sollen eine Schatulle aus seinem Wagen beschaffen.



Wagen und Schatulle sind schnell gefunden. Aber warum stecken Pfeile im Holz? Wir aktivieren unsere Hexersicht und sammeln weitere Hinweise. Das waren keine Monster!



Wir könnten dem Händler einfach die Schatulle geben, stellen ihn aber lieber zur Rede. Je nachdem, ob wir ihn bei der folgenden Flucht erwischen, hat die Quest einen anderen Ausgang.



Ein paar Deserteure wollen eine Schlägerei provozieren. Als Hexer ist Geralt nur selten willkommen.

sich selbst deutlich stärkere Feinde mit Gamepad-Geschick besiegen – zumindest, wenn wir stets fleißig aus der Schlagbahn hechten und unsere Attacken gut timen. Wer von einem anspruchsvollen Rollenspiel auch geruhsame Rundengefächte erwartet, der wird mit The Witcher 3 nur eingeschränkt glücklich werden.

Unser Lohn ist Verhandlungssache

Bereits in unserer letzten Vorschau haben wir sehr ausführlich den Prolog rund um das Dorf Weißgarten beschrieben, in dem wir einen Greifen erlegen müssen, um bei Geralts übergreifender Aufgabe – der Suche nach Ciri – einen ersten Schritt weiter zu kommen. Alles gesehen, alles beschrieben. Denken wir zumindest und hetzen von Hauptquest zu Hauptquest, um möglichst schnell in die freie Spielwelt entlassen zu werden. Aber dann lassen wir uns doch von diesem Händler beschwatzen, der von Ertrunkenen (Wasserleichen-Zombies) im Sumpf überfallen wurde und gern seine Schatulle vom zurückgelassenen Wagen wiederhätte. Die aufgerufene Belohnung erscheint uns allerdings arg knauserig. Also wählen wir die Dialogoption »Verhandeln« und erwarten einen kurzen Meinungsaustausch oder eine Probe auf unseren Gedankenmanipulations-Zauber Axii. Stattdessen bekommen wir ... ein Minispiel!

Bei Honorarverhandlungen können wir in einem separaten Fenster unseren Wunschbetrag eingeben und sehen gleichzeitig den Verärgerungs-Level unseres Gegenübers. Je mehr wir fordern und je länger die Verhandlungen dauern, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass unser Verhandlungspartner das Gespräch abbricht. Dann müssen wir entweder den Minimalbetrag akzeptieren oder den Auftrag ablehnen. »Du bist schließlich kein Botenjunge, sondern ein Hexer und Monsterjäger!«, erläutert Miles Tost. »Und dieses Gefühl bekommen wir mit den eigentlich recht simplen Verhandlungen sehr effektiv vermittelt.« Stimmt! Wir bekommen deutlich mehr versprochen als ursprünglich angeboten und begeben uns entsprechend motiviert auf Schatullensuche.

auf die Lebenspunkte von Geralt und Gegner hat. »Kämpfe dauern so ja lediglich länger und werden nicht spannender! Aber jeder Treffer tut doppelt weh, wenn du auf Hart oder Dark deine Lebenspunkte nicht mehr durch Meditation regenerieren kannst.« Auf den niedrigen Anspruchsstufen geht das problemlos: Eine kurze Pause – gerne auch zwischen zwei Phasen eines Bosskampfs – schon ist der zuvor geschundene Hexer wieder topfit.

Mit diesen Optionen gelingt CD Projekt ein erstaunlicher Spagat: The Witcher 3 wird zugänglicher und spielt sich flüssiger als die doch recht sperrigen ersten beiden Teile, lässt sich aber gleichzeitig auch in ein knüppelhartes Core-Gamerollenspiel verwandeln. Einzige Einschränkung: Die Kämpfe sind und bleiben sehr actionlastig, wie in Dark Souls lassen

Leshen

Dieser Waldgeist kann sich in einen Krähschwarm verwandeln, ist entsprechend schnell und hetzt uns zudem Wölfe auf den Hals. Einer der gefährlichsten Gegner!





Die Gegend um die Hexerburg Kaer Morhen ist eine der speziellen Story-Regionen. Sie soll ungefähr so groß sein wie das Prologgebiet, ist frei erkundbar und dürfte uns locker vier bis fünf Stunden beschäftigen.

Nichts ist so, wie es scheint

Den umgekippten Händlerkarren haben wir samt Schatulle schnell gefunden, aber irgendwas stimmt hier nicht. Wir aktivieren unsere Hexersicht und bekommen alles Untersuchenswerte rot umrandet hervorgehoben. Wie die Pfeile, die im Wagen stecken! »Seit wann schießen Ertrunkene mit Pfeilen?«, fragt sich nicht nur Geralt. Zurück beim Händler könnten wir zwar einfach die Schatulle überreichen und unsere Belohnung kassieren. Wir stellen den Kollegen aber lieber zu Rede, woraufhin er plötzlich per Pferd die Flucht ergreift. Aber nicht lange, denn per Aard-Druckwellenzauber holen wir ihn vom Ross, können ihn festnehmen und so die Wahrheit aus ihm herausquetschen. In der Schatulle befindet sich Medizin für temerische Rebellen, die gegen die Besatzer aus dem Königreich Nilfgaard kämpfen. Jetzt liegt die Entscheidung bei uns: Liefern wir ihn den Nilfgaardern aus? Geben wir ihm die Medizin? Oder behalten wir die wertvolle Beute für uns?

Der Witz ist: Bereits diese eigentlich so unbedeutende Nebenquest hätte auch völlig anders verlaufen können. Hätten wir etwa den Flüchtenden nicht gestoppt, sondern verfolgt, wären wir schnurstracks ins Rebellenlager galoppiert. Mit entsprechend blutigen Folgen. Und während in diesem Beispiel die Konsequenzen noch unmittelbar sind, werden sich viele unserer getroffenen Entscheidungen erst sehr viel später auswirken. »Wir verraten so wenig, weil wir wollen, dass du zu deinen Entscheidungen stehst. Jeder soll in The Witcher 3 seine individuelle Geschichte erleben und nicht ständig Spielstände laden, weil eine andere Wahl womöglich besser gewesen wäre«, erläutert Miles.

Noch größer als bislang bekannt!

Kommunikation und CD Projekt ist ohnehin ein Thema für sich. Das wird uns auf sensationelle Weise deutlich, als wir den Prolog endlich verlassen und Miles uns auf eine Editor-Tour durch die gigantische Spielwelt einlädt. Zunächst überfliegen wir das vom Krieg der Königreiche Nilfgaard und Temerien zerstörte Niemandsland. Ruinen, herun-

tergekommene Dörfer, Sümpfe und düstere Wälder bestimmen das Bild. Kenner der ersten beiden Witcher-Spiele dürften sich hier ... nun ja ... wie zu Hause fühlen. Plötzlich wird die Lichtstimmung spürbar wärmer und freundlicher, die Felder sind nicht mehr nur abgebrannt, sondern stellenweise auch bestellt. Wir erkennen einige Grenzposten und am Horizont den gewaltigen Pontar-Fluss, der die Reiche Temerien und Redanien mit seinen freien Städten Novigrad und Oxenfurt voneinander trennt.

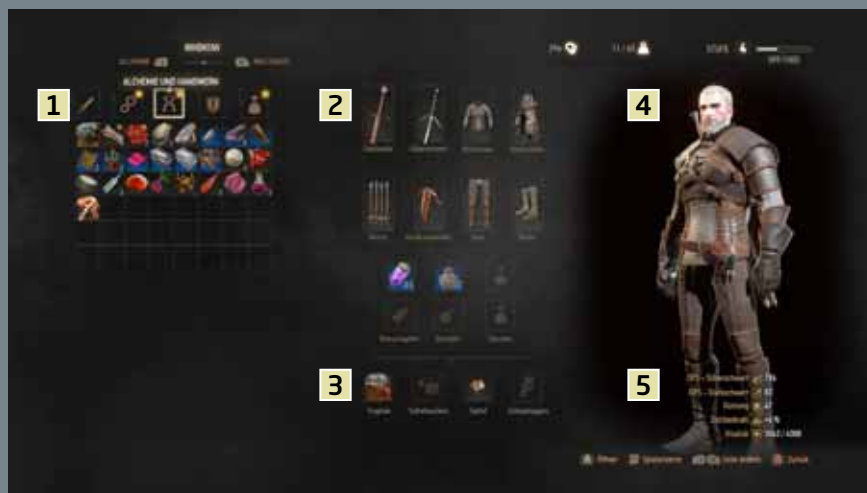
»Ui, das ist aber mal eine detaillierte Kartengrenze!«, denken wir noch, bis Miles den Pontar erreicht ... und einfach weiterfliegt, bis er schließlich die gigantische Metropole Novigrad erreicht. Einfach so, ohne Lade-pause. Dabei haben doch alle – einschließlich GameStar – immer von drei Regionen geschrieben: Niemandsland, Novigrad plus Umland sowie die Skellige-Inseln! Miles genießt sichtlich unsere Verblüffung: »Nun ja, das war halt eure Interpretation. Wahrscheinlich weil wir die Weltkarte der Über-

sicht halber in drei Regionen unterteilt haben. Wir haben schließlich immer gesagt, dass The Witcher 3 ein echtes Open-World-Spiel ist!« Um die Verwirrung also ein für allemal aufzulösen: Das Niemandsland und Novigrad plus Umland sind tatsächlich eine einzige gigantische Spielwelt, in der wir uns völlig frei bewegen dürfen und wogegen selbst das Himmelsrand aus Skyrim geradezu winzig wirkt. Der abgelegene Skellige-Archipel ist von dieser Gegend dann aber per Ladeschirm getrennt. Aber die frostigen Wikingersinseln kennen wir ja eh schon, seit wir dort bei unserem letzten Anspieltermin die Thronfolge entschieden haben. Im Niemandsland war außerdem den Entwicklern hingegen noch – niemand.

Keine Angst vor Kontroversen

Nicht nur bei der Größe seiner Welt wird The Witcher 3 neue Maßstäbe setzen, sondern auch bei ihrer Glaubwürdigkeit. Das Niemandsland ist vom Krieg gezeichnet, das sehen und spüren wir an jeder Ecke, als Miles

So funktioniert das Inventar



Schmucklos, aber übersichtlich: Links wechseln wir zwischen den Item-Varianten **1** (hier Crafting-Materialien), in der Mitte kleiden wir Geralt ein **2** und statten sein Pferd **3** mit Satteltaschen (mehr Inventarplatz), Scheuklappen (reduziert Abwurfgefahr) und einem Sattel aus (bestimmt Ausdauer). Rechts bewundern wir das optische **4** und statistische Ergebnis **5**.

Tost seine Editorrundreise beendet und wir hoch zu Ross unsere Erkundung der bislang am wenigsten bekannten Region fortsetzen. Deren Bewohner sind bettelarm und versuchen, sich mit Handwerk oder Landwirtschaft über Wasser zu halten. So durchstreifen wir ein Dorf, das vor allem Baumaterialien produziert. In den Steinbrüchen schufteten Kriegsgefangene, als wir eins der Häuser betreten, entdecken wir eine Ratte im Kochtopf. Für ein besseres Leben bleibt vielen nur die Flucht oder das Verbrechen. The Witcher 3 scheut sich nicht vor schwierigen Themen, es sucht sie sogar. So können wir uns an der Grenze zwischen Temerien und dem reichen Renarien als Fluchthelfer verdingen.

Am anderen Ufer des Pontars zeigt sich uns ein völlig anderes Bild. Ganz besonders deutlich wird dies, als wir das (von Miles gebaute) Anwesen der Vegelbuds besichtigen. Dessen Besitzer sind mit Parfüm reich geworden, allein ihr Herrschaftssitz ist größer als die meisten Dörfer auf temerischer Seite. Wir lustwandeln über üppige Blumenwiesen, beobachten die Angestellten beim

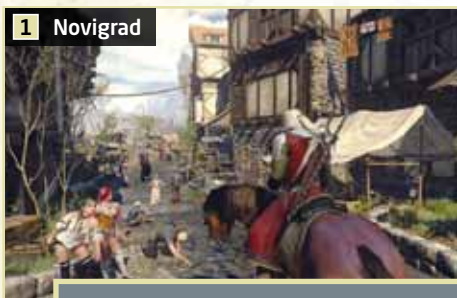


Typisch Niemandsland: weite Ebenen, ein brach liegendes Feld und Ghule beim Leichenschmaus.

Arbeiten in der Parfümerie und können ihnen sogar beim Fachsimpeln zuhören: »Jeder feine Duft braucht eine ekelhafte Komponente!« Die Hausherrn selbst müssen natürlich keinen Finger mehr krümmen, sondern vergnügen sich lieber mit Pferde-

rennen, an denen wir selbstverständlich teilnehmen dürfen. Wie das Verhandeln oder das Kartenspiel Gwent ist diese Nebenbeschäftigung also kein reiner Selbstzweck, sondern fügt sich absolut logisch in Spielwelt und -geschichte ein.

Eine offene Welt: Novigrad und das Niemandsland



1 Novigrad

Die riesige Metropole hat nur deshalb eine eigene Karte bekommen, weil es sonst unübersichtlich geworden wäre. In ihren Gassen gibt's schlicht zu viel zu entdecken.



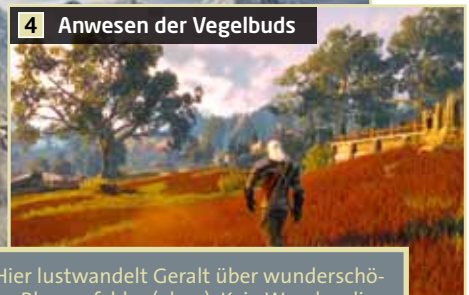
2 Galgenbaum

Eine exemplarische Sehenswürdigkeit für das Niemandsland. Im Krieg werden nun mal keine Gefangenen gemacht.



3 Heidfelde

Dieses Dorf wurde kürzlich von der Wilden Jagd heimgesucht, die nicht nur Tod und Verderben, sondern auch Kälte hinterlässt.



4 Anwesen der Vegelbuds

Hier lustwandelt Geralt über wunderschöne Blumenfelder (oben). Kein Wunder, die Vegelbuds sind mit der Parfümherstellung reich geworden. Ihre liebste Freizeitbeschäftigung sind Pferderennen, an denen wir sogar teilnehmen dürfen (unten).



5 Burg Krähenfels

In den Ruinen dieser Festung haben sich nicht nur Flüchtlinge niedergelassen, sondern auch temerische Deserteure unter der Führung des Blutigen Barons.



Nebeling

Der kleine Kobold sieht harmlos aus, ist jedoch ebenso brandgefährlich wie schwer zu erwischen, weil er bei Gefahr – na klar – einen dichten Nebel beschwört.

Plötze, der Apfelfan

Wer es dreckiger mag, erkundet stattdessen die Gassen der gigantischen, mittelalterlichen Metropole Novigrad. Die Detailverliebtheit von CD Projekt scheint keine Grenzen zu kennen. Wir beobachten Ziegelbrenner, Färber, Köhler, Gerber und Fischer bei der Arbeit, zählen die herumstreunenden Miezzen beim Wirtshaus »Die sieben Katzen« und entdecken zu unserem Vergnügen, dass wir mit unserem Aard-Zauber nicht nur Flaschen von Marktständen fegen können, sondern auch Zäune zerbrechen und sogar Fensterläden zum Schwingen bringen. Für unser persönliches Highlight sorgt aber unser Pferd Plötze: Als wir an einem Bauernhof vor der Stadt absteigen, entdeckt es tatsächlich einen umgekippten Korb mit Äpfeln und schiebt sich doch glatt ein zweites Frühstück rein!

Die Welt von The Witcher 3 sieht aber nicht nur glaubwürdig aus, sie verhält sich auch so. Das wird uns vor allem bei unserem Ausflug auf die eisigen Skellige-Inseln bewusst, der zweiten gigantischen Region.

So funktioniert das Skill-System



Mit jedem Levelaufstieg bekommt Geralt einen Punkt spendiert, den er links für eine beliebige Fähigkeit in den Talentbäumen Kampf, Magie, Alchemie und Allgemein ausgeben kann. Anfangs können wir aber nur drei Fähigkeiten gleichzeitig aktivieren, den zwölften Slot schalten wir erst mit Level 50 frei. Spannend: Wenn wir drei Fähigkeiten einer Kategorie mit einem Mutagen (erbeuten wir bei Monstern) der gleichen Farbe kombinieren, kassieren wir einen zusätzlichen Bonus – in diesem Fall satte 40% auf unsere Zeichenintensität.

Auf unserem Galopp zum Palast des Königs lauern uns Wegelagerer auf, ein Totenkopf neben ihrer Lebenspunkteleiste deutet uns an, dass wir einer direkten Konfrontation lieber aus dem Weg gehen sollten. Aber zum Glück trägt Geralt neben zwei Schwertern neuerdings auch eine Armbrust. Und zum großen Glück entdecken wir in unmittelbarer Banditennähe einen Bienenstock am Baum. Da wir zuvor beim Levelaufstieg die entsprechende Kampffähigkeit freigeschaltet haben, verlangsamt sich automatisch die Zeit, während wir anlegen und zielen. Treffer, wütender Bienenschwarm, schreien die Banditen, entkommener Geralt.

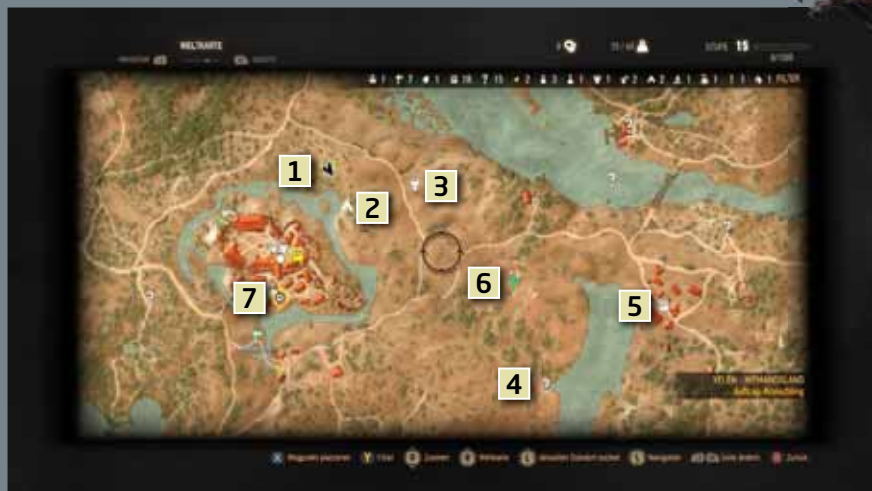
Eine Bootsfahrt, die ist tödlich

Aber auch unsere Gegner haben jede Menge schmutzige Tricks auf Lager, was wir schmerzhaft zu spüren bekommen, als wir unsere erste Erkundungstour mit dem Segelboot unternehmen. Wir haben da nämlich was von einem versunkenen Schatz erfahren. Dummerweise treiben sich in den Gewässern aber nicht nur Hexer und Schätze rum, sondern auch Sirenen. Die fliegenden Ungeheuer stürzen immer wieder herab, um an unseren Bootsplanken zu reißen (das Schiff hat selbstverständlich ein Schadensmodell) und sind mit der Armbrust verflucht schwer zu erwischen. »Macht nichts«, den-



Die Kämpfe spielen sich flüssig, direkt und vor allem nachvollziehbar. Je härter wir zuschlagen, desto höher die Chance auf fliegende Körperteile.

So funktioniert die Karte



Die Karte ist deutlich funktionsgewaltiger als in den Vorgängern und eine unschätzbare Hilfe. Sammelbare Pflanzen **1** bekommen wir nur im direkten Umfeld von Geralt angezeigt, einmal entdeckte Höhlen **2** und Monsterhorte **3** bleiben aber verzeichnet. Fragezeichen **4** markieren untersuchenswerte Orte, so wir denn am Anschlagbrett **5** des nächsten Ortes die dazugehörige Info gelesen haben. Selbstverständlich können wir uns aber auch eigene Markierungen **6** setzen oder uns klassisch zum nächsten Auftragsziel **7** lotsen lassen.

ken wir, »der Schatz ist ja eh unter Wasser.« – Und hüpfen über die Reling. Wir hören Miles Tost noch »Böser Fehler!« murmeln, als die erste Sirene von oben durch die Wasseroberfläche bricht, haigleich auf uns zuschießt und uns eisern umklammert. Von der ersten können wir uns noch losreißen, bei der zweiten geht uns schließlich die Luft aus. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Viele Storyfäden, ein gigantisches Netz

Das Niemandsland, Novigrad und die Skellige-Inseln können wir auf der Suche nach Ciri völlig frei erkunden, schließlich soll sie auch überall gesehen worden sein. Die Levelempfehlungen im Questlog legen aber nahe, unser Abenteuer zumindest im Niemandsland zu beginnen. Theoretisch soll es reichen, wenn wir Ciri Spuren nur in einer Region folgen, um das Ende von The Witcher 3 zu erleben. Wir könnten also auch ein paar Ne-

benquests im Niemandsland absolvieren und uns entsprechend gestählt direkt der Hauptgeschichte auf den Skellige-Inseln widmen, wo es angeblich eine gewaltige magische Explosion gegeben haben soll. Das ganze Bild erschließt sich uns jedoch nur, wenn wir alle Fäden verfolgen und sie zusammenführen. The Witcher 3 will uns also einerseits größtmögliche spielerische Freiheit erlauben, andererseits aber auch eine mindestens ebenso spannende Geschichte erzählen wie die in Kapitel unterteilten Vorgänger. Wie zum Henker soll das funktionieren? Die Antwort führt uns zurück zum Blutigen Baron. Sie erinnern sich vielleicht.

Reden ist Silber, Schlagen bringt Gold

Dass besagter Baron etwas über den Verbleib von Ciri weiß, erfahren wir von unserem Kontaktmann in einer Kneipe in der Nähe des Dorfes Maulbeertal. Eigentlich



Der Blutige Baron beschert uns eine unvergessliche Quest-Kette. Ob wir mit ihm anstoßen, gehört noch zu den leichteren Entscheidungen, die unser Abenteuer teils dramatisch verändern.



Werwolf

Der Mythen-Klassiker kämpft nachts nicht nur bedeutend stärker als tagsüber, sondern regeneriert auch verflucht schnell, wenn wir nicht die passende Bombe zur Hand haben.

würden wir jetzt gern unseres Weges ziehen, wären da nicht ein paar streitlustige Deserteure. Was tun: Die Fäuste sprechen lassen (sind schließlich nur vier Gegner)? Oder die Situation beruhigen? Wir entscheiden uns für Letzteres und gegen gebrochene Kiefer.

Kurze Zeit später erreichen wir Burg Krähenfels, Sitz des sogenannten Barons. Sogenannt, weil er lediglich der Anführer der Deserteure ist – am Tor begrüßt uns einer der Kneipen-Stinkstiefel und lässt uns passieren. Miles schaltet sich kurz ein: »Hättest du dich zuvor geschlagen, wäre dieser Weg jetzt versperrt, und du müsstest einen anderen finden – Recherche bei Dorfbewohnern, versteckter Geheimgang, Kampf gegen Monster, Belohnung, das volle Programm.« Wie bei den Vorgängern hat CD Projekt also überhaupt kein Problem damit, uns komplette Inhalte vorzuenthalten. Was uns entgeht, werden wir erst erfahren, wenn wir uns mit Freunden über deren Abenteuer unterhalten.

Ein Blutiger Baron und die Folgen

Aber das ist Zukunftsmusik, uns interessiert erstmal nur der Baron. Der Anführer der Deserteure erinnert uns an eine Mischung aus Bud Spencer und Robert Baratheon aus »Game of Thrones« und ist uns entsprechend auf den ersten Blick sympathisch. Nur sind erste Blicke in The Witcher 3 in den seltensten Fällen wirklich aussagekräftig. Denn Tochter und Ehefrau des Barons sind verschwunden, und Infos über Ciri gibt's erst, wenn wir bei der Suche helfen. Was nach einer simplen »Renne nach A und sprich mit B«-Aufgabe klingt, entpuppt sich wie eingangs erwähnt und ohne Übertreibung als die spielerisch und erzählerisch beste Quest, die wir je in einem Rollenspiel erlebt haben. Wir betätigen uns als Detektiv, diskutieren mit Verdächtigen, hüten eine störrische Ziege, bekämpfen Geister und Wildtiere und noch vieles mehr. All das, um schließlich solch ein grauenhaftes und bewegendes Geheimnis zu lüften, dass es uns die Sprache verschlägt. Ähnlich wie »Game of Thrones« will und wird The Witcher 3 schockieren. Nicht um des Effekts willen, sondern um ein stimmiges Bild einer vom Krieg zerrissenen Welt zu zeichnen. Eine Welt, in der wir uns gern um Entscheidungen drücken würden, wegen des neuen Timers aber oft nur Sekunden haben, um zwi-



Im Kampf gegen die Geister der Wilden Jagd müssen wir Ciri's Teleport-Fähigkeit einsetzen, um eine Überlebenschance zu haben.

schen Not und Elend zu wählen. Auch unser Abenteuer mit dem Blutigen Baron kann sich in unterschiedlichste Richtungen entwickeln. Deswegen wäre jedes weitere Wort über dessen Verlauf ein Wort zu viel.

In der Haut von Ciri

Als wir nach 30 unglaublichen Minuten schließlich ebenso fassungslos wie erfolgreich wieder vor dem Baron stehen, könnte er uns natürlich einfach sagen, was mit Ciri passiert ist. Nur wählt eben The Witcher 3 nie den einfachsten Weg. Ein Dialog? Viel zu simpel! Stattdessen gibt's eine der ebenso seltenen wie kurzen Ladepausen, und wir stecken plötzlich selbst in der Haut von Geralt's Pflgetochter und erleben die Ereignisse aus erster Hand!

Je nachdem, wie viele dieser Ciri-Erinnerungen wir entdecken, werden wir laut Miles zwischen fünf und zehn Stunden mit ihr verbringen. In diesen Abschnitten verabschiedet sich CD Projekt bewusst von spielerischer Freiheit und widmet sich ganz dem Storytelling. Die Aufgaben sind fest vorgegeben und es gibt keinerlei Charakterentwicklung. Stattdessen bekommen wir Ciri's Fähigkeiten automatisch zugewiesen, unsere Handlungsoptionen beschränken sich entsprechend auf Reden, Laufen, Klettern und Kämpfen. Letzteres allerdings mit ziemlich coolen Spezialfähigkeiten. Bereits in unserer ersten Rückblende können wir uns etwa blitzschnell von Gegner zu Gegner teleportieren, später sollen noch deutlich mächtigere Manöver hinzukommen.

Zwei Welten sind nicht genug!

Trotz der gigantischen Spielwelt lässt es sich CD Projekt also nicht nehmen, für Schlüsselmomente der Geschichte noch einmal etwas Besonderes zu präsentieren. Je nach Storyverlauf werden wir laut Miles fünf bis sechs Mal in kleinere, linearere Regionen entführt, um dort wichtigen Ereignissen beizuwohnen. Linearer und kleiner im Witcher-3-Kontext wohlgemerkt. Prominentes Beispiel ist der Hexer-Wohnsitz Kaer Morhen, den wir nicht nur im Tutorial besuchen, sondern auch im späteren Spielverlauf. Das Gebiet ist ungefähr so groß wie das Prolog-Areal Weißgarten, das dürfte also locker für weitere vier bis fünf Stunden reichen. Neben Kaer Morhen haben wir noch zwei weitere dieser Sonderregionen gesehen, über die wir nur verraten wollen, dass sie sich optisch spektakulär vom bereits Bekannten unterscheiden.

Auf der Suche nach dem Haken

Zwei ganze Tage haben wir mit Geralt und The Witcher 3 verbracht und enorm viel gesehen, auch wenn es nur ein Bruchteil dieses Mammutwerks war. Zur Einordnung: Unser Geralt hatte Level 7 erreicht, der letzte Fähigkeiten-Slot von maximal zwölf aktivierbaren wird erst auf Stufe 50 freigeschaltet! Was wir erfreulicherweise kaum gesehen haben, waren Bugs, Abstürze oder Grafikfehler. Einmal ließ sich die Kamera im Kampf nicht nachjustieren, einmal ließ sich ein Spielstand nicht laden (ein Neustart behob das Problem), und einmal hatte es sich

ein Pferd auf einer drei Meter hohen Säule gemütlich gemacht, was mehr für Gelächter als Ärger sorgte. Vollkommen fehlerfrei wird ein Projekt dieser Größenordnung sicher nicht erscheinen. Zumindest unserem Eindruck nach ist der Zustand des Spiels aber schon jetzt besser als der des Vorgängers zum Release. Dafür spricht auch, dass sich Miles Tost und seine Kollegen nicht mehr nur um Bugfixing kümmern müssen, sondern auch Zeit für ein paar Schönheitskorrekturen haben. So soll das Aufploppen der Vegetation noch reduziert werden.

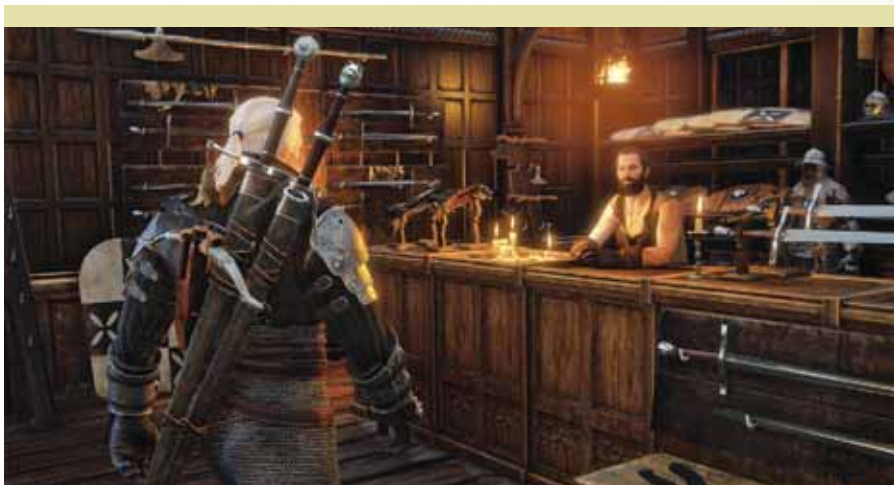
Das sind Kleinigkeiten, die wir nur deshalb behalten haben, weil wir sie pflichtbessenen notierten. Nachhaltig in Erinnerung geblieben sind uns ganz andere Dinge. Wie die Sache mit dem Baron oder die vielen anderen Ereignisse und Details im Spiel, über die wir noch seitenweise berichten könnten. Wenn CD Projekt das Niveau des von uns Gespielten annähernd halten kann, dann werden alle, die Spiele lieben, ab dem 19. Mai nur noch ein Gesprächsthema haben. **HK**



Mein Vertrauen verdient

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamstar.de

Mir ist vollkommen bewusst, wie weit ich mich mit dieser euphorischen Vorschau aus dem Fenster lehne. Und ja, natürlich kann die Sache noch schiefgehen – etwa, wenn es gegen Spielende doch noch fiese Bugs gibt oder wenn CD Projekt das Balancing versemmt. Fakt ist aber ebenso, dass meine zwei Tage mit Geralt zum Schönsten, Spannendsten und Überwältigendsten zählen, was ich in meiner 33jährigen Gamer-Laufbahn je erleben durfte. Und nichts davon war choreographiert oder speziell für den Termin vorbereitet, ich durfte mich wirklich vollkommen frei durch die gigantische Spielwelt bewegen. CD Projekt hatte im wahrsten Sinne des Wortes nichts zu verbergen und sich meinen Vertrauensvorschuss in dieser Vorschau entsprechend ehrlich erarbeitet. Meine größte Überraschung war außerdem weder die Größe noch die Detailverliebtheit der Welt, sondern wie rund und flüssig sich alles bereits spielt. Habe ich mich zu weit aus dem Fenster gelehnt? Das kann erst der Test zeigen. Aber schon jetzt steht fest: Über kein anderes Spiel wird in den nächsten Monaten mehr geredet werden.



Beim Händler kaufen wir nicht nur bessere Stahl- und Silberschwerter, sondern auch neue Armbrüste. Die stärksten Waffen im Spiel bekommen wir jedoch nur mittels Crafting.

Ein Loblied auf den Wiederspielwert

Was tun, bis endlich The Witcher 3 erscheint? Für Heiko Klinge kann's darauf nur eine Antwort geben: erneut den Vorgänger spielen! Denn Geralts letztes Abenteuer ist nicht nur großartig gealtert, sondern erzählt beim zweiten Spieldurchgang sogar eine andere Geschichte.



Der Autor

Heiko Klinge kann in Rollenspielen an keiner Nebenquest vorbeigehen, und sei sie noch so irrelevant. Das Resultat: 150 Stunden Dragon Age Inquisition, 200 Stunden Skyrim.

Geralts Konfrontation mit Baron La Valette hat gleich drei mögliche Enden, die Konsequenz unserer Dialogführung bleibt bewusst im Dunkeln.



Geralt steht auf dem Burgturm und wirkt wie die personifizierte Souveränität – ich hingegen komme mir gerade vor wie ein alter, vergesslicher Sack. Wie zum Henker hatte ich mich damals entschieden? Dutzende Soldaten haben ein zweites Mal meine Schwertkünste zu spüren bekommen, trotzdem will sich ihr Anführer Baron La Valette ein zweites Mal nicht ergeben. So weit, so bekannt. Nur kann ich mich ums Verrecken nicht daran erinnern, wie ich damals auf diese Provokation reagiert habe: Ihn und seine versammelte Leibgarde meinen Zorn spüren lassen, La Valette zu einem persönlichen Duell gefordert oder ihn zur Aufgabe überredet? Dabei wollte ich beim zweiten Spieldurchlauf doch alles anders machen als beim ersten!

Auch das Spiel selbst hilft mir bei der Entscheidungsfindung keinen Meter weiter: Gäbe es Gut/Böse- oder Erfahrungspunkte-Anzeigen, wüsste ich als unverbesserlicher Effizienz-Gutmensch sofort, was ich damals gewählt habe. Aber nichts da. Ich sehe lediglich drei Dialogoptionen, die allesamt irgendwie nachvollziehbar klingen und zudem nur wenige Rückschlüsse erlauben, wie sich das Gespräch anschließend entwickeln wird. Also wähle ich ganz einfach das, was mir in diesem Moment spontan durch den Kopf schießt ... und bin von dort an vollkommen gefangen in der Welt von The Witcher 2. Zum zweiten Mal.

Neugierde hat kein Verfallsdatum

Eigentlich wollte ich The Witcher 2 nur kurz anwerfen, um das Spiel auf meinem neuen Rechner mit maximalen Grafikdetails zu erleben und mich auf den anstehenden Test von The Witcher 3 vorzubereiten. Und ja, natürlich hat CD Projekt sein mittlerweile fast vier Jahre altes Baby geradezu vorbildlich gepflegt, vor allem mit dem kostenlosen »Enhanced Edition«-Upgrade, das unter anderem den ehemals schwachbrüstigen dritten Akt mit vier Stunden neuen Spielinhalten gehörig aufpoliert.

Das Interessante ist: Je länger ich spiele, desto weniger fällt mir auf, was sich seit meinem ersten Durchgang mit der Verkaufsversion alles verändert hat. Zum einen, weil sich die neuen Zwischensequenzen, Quests, Monster, Gegenstände und Schwierigkeitsgra-

de so natürlich einfügen, als seien sie schon immer da gewesen. Zum anderen, und das ist für mich der entscheidende Punkt, erlebe ich The Witcher 2 mit nahezu der gleichen Faszination und Neugierde wie beim ersten Durchgang. Und ich kann mich genauso wenig wieder davon losreißen. Dieser Wiederspielwert ist in meiner Rollenspielehistorie die absolute Ausnahme, selbst bei Skyrim oder den Bioware-Meilensteinen Dragon Age und Mass Effect war bei mir nach dem ersten Durchgang die Luft raus.

Mehr Mut zur Lücke

Aber wie schafft The Witcher 2 bei mir etwas, woran alle anderen Titel mit ihrer ach so großen Entscheidungsfreiheit scheitern? Die Antwort führt zurück zu meinem Problem mit Baron La Valette: Weil mich das Spiel bei vielen Dingen ganz bewusst im Dunkeln lässt. Es gibt keine Fragezeichen auf der Map, die mich wie in Skyrim auf Erkundungswertes hinweisen. Sondern nur das, dem ich gerade ganz bewusst meine Aufmerksamkeit schenke. Es gibt keinerlei Dialoganzeigen à la Dragon Age, ob einem Gesprächspartner meine Antwort gerade gefallen hat. Sondern nur meine eigene Interpretation des Sachverhalts und die Konsequenzen meiner Entscheidung.

Das beste Beispiel für diesen bewussten Mut zur Lücke ist der Drache, der sowohl im Prolog als auch im Finale eine wichtige Rolle spielt. Erst beim zweiten Durchgang habe ich erfahren, woher der eigentlich kommt – das hängt nämlich davon ab, ob ich vorher eine bestimmte Entscheidung getroffen habe. Wer The Witcher 2 nur einmal spielt, sieht selbst bei größter Erkundungssorgfalt bei Weitem nicht alles, was die Entwickler eingebaut haben. Der Witz ist: Trotzdem hatte ich nie das Gefühl, dass mir was vorenthalten wird.

The Witcher 2 ist der Gegenentwurf zum Trend, dem Spieler ausnahmslos alles bis ins letzte Detail erklären zu müssen, und auch deshalb solch ein erzählerisches Meisterwerk. Denn nur, wenn wir nicht alles vorgeplappert bekommen, kann jeder seine eigene Geschichte erspielen. Sollte man erlebt haben. Am besten zweimal.



SHARK ZONE

sharkoon

H40

GAMING STEREO HEADSET

Das illuminierte PC-Headset für anspruchsvolle Gamer: Zwei professionelle 50 mm Premium-Lautsprecher sorgen für einen überragenden Klang, damit keine spielentscheidenden Details verpasst werden.

Dank der metallverstärkten Kopfbügel ist es überaus robust und bietet zudem einen außergewöhnlich hohen Tragekomfort.

Die gelbe Beleuchtung der Außenseiten sowie der praktische Mute-LED-Indikator des Mikrofons unterstreichen das trendige Design der Serie.



SHARKOON SHARK ZONE

A warning for some, an adventure for you.

SHARK ZONE: Die neue Serie von Sharkoon - speziell entwickelt für Gamer!

www.sharkoon.de

Hinter den Kulissen von GOG.com

Jäger der verlorenen Spiele

Good Old Games bietet Spieleklassiker und aktuelle Titel an – alle kopierschutzfrei. Wir haben mit den Betreibern über ihre Herausforderungen und Zukunftspläne gesprochen. Von Martin Deppe



TITELSTORY

Fast 46 Jahre nach der Mondlandung ist die Technik von einst verschollen. Die Raketenbaupläne sind unvollständig, die damaligen Experten längst im Ruhestand – falls sie überhaupt noch leben. Es würde Jahre dauern, die Apollo-Raketen zu rekonstruieren, nachzubauen und erfolgreich zu starten. Computerspielen droht das gleiche Schicksal. Selbst wer noch Originale auf Disketten (!) hat, scheitert allein schon daran, dass Floppy-Laufwerke um die Jahrtausendwende ausgestorben sind. Aktuelle Betriebssysteme nörgeln, bei DOS-Spielen ploppen Fehlermeldungen auf, die sich ironischerweise über 14 fehlende KIOByte EMS-Speicher beschweren – bei einem PC, der 16 GIGabyte unter der Haube hat, wohl gemerkt. Selbst mit Emulatoren wie der DOS-Box bekommt man nicht jedes Spiel wieder ans Laufen, oft nerven Probleme beim Sound («Keine Soundblaster-Karte gefunden!») oder der Grafik («DirectX 5.2 nicht installiert!»). Wer sich diesen Stress ersparen und dennoch liebgewonnene Altprogramme auf aktuellen Systemen spielen möchte, hat seit einigen Jahren eine Alternative: Good Old Games, kurz GOG, eine Download-Plattform für Spieleklassiker, noch dazu kopierschutzfrei – gewissermaßen das Steam der Nostalgiker. Wir haben den GOG-Betreiber CD Projekt (ja, das ist die Firma, die auch The Witcher 3 entwickelt) in Warschau besucht und mit den Machern über die Ursprünge der Plattform, die Probleme beim Alte-Spiele-Finden und ihre Zukunftspläne gesprochen.

Bugfixing nach 23 Jahren

»Wir kriegen sie alle!« verspricht uns Marcin Paczynski. Und wir glauben ihm. Denn



QA-Abteilung, die Erste: Diese Mitarbeiter machen Spiele kaputt – sie suchen nach Bugs. Ihr Motto lautet: »We break it!«

der QA-Chef von Good Old Games hat es 955 Mal bewiesen. 955 Titel listet GOG.com nämlich, etwa die Hälfte ist zehn bis 20 Jahre alt, rund 100 Spiele sind noch älter. Damit sich die verkaufen lassen, müssen die Betreiber natürlich sicherstellen, dass sie tatsächlich laufen. Deshalb spielt die QA-Abteilung jeden Titel komplett durch, wenn's geht auch auf Macs und Linux-Rechnern. Damit alles reibungslos funktioniert, behebt das Team von Marcin Paczynski und seiner Kollegin Ewa Stiller nach Möglichkeit sogar jahrzehntealte Bugs. Das ist kein leichtes Unterfangen. Was war ihr härtester Brocken? »The first Realms of Arcania« kommt es wie aus der Pistole geschossen. Kennen Sie nicht? Dann aber bestimmt den deutschen Titel: Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklänge. Attics Rollenspiel war quasi das Gothic 3 der Neunziger, nämlich ein

wahres Bug-Debakel. Schon die gedruckte Landkarte, die als Kopierschutz herhielt, wimmelte vor Druckfehlern, sodass richtige Antworten als falsch gewertet wurden, sich das Spiel nicht starten ließ. Selbst ein eilig nachproduzierter Korrekturzettel war fehlerhaft. Ewa Stiller seufzt: »Bis zum letzten Bosskampf haben wir nachbessern müssen, denn da kam es wegen Speicherproblemen ständig zu Abstürzen.«

Erst brechen, dann reparieren

Die Technik-Abteilung ist zweigeteilt. Die erste Gruppe, das »Break it«-Team, »macht die Spiele kaputt«, erklärt Marcin. Sie sucht die Bugs, provoziert Fehler und Abstürze – tut also genau das, was der ursprüngliche Entwickler hätten machen müssen. Das zweite Team, die »Fix it«-Truppe, sitzt in einem separaten Raum und repariert dann die gefunde-



QA-Abteilung, die Zweite: Diese Jungs bügeln die teils 30 Jahre alten Fehler wieder aus.



Mag Pixel auch auf Stoff: GOG-Mitgründer und CEO Marcin Iwinsky.

nen Bugs. Das Problem: Nur bei wenigen Titeln existiert der originale Source Code noch, gerade mal rund ein Prozent der alten Spiele ist entsprechend dokumentiert. Alle übrigen müssen per »Reverse Engineering« rekonstruiert werden – was umso schwerer ist, weil die Spiele oft kompiliert auf den Datenträgern liegen. Und da jeder Entwickler damals sein eigenes Toolsüppchen gekocht hat, ist jedes Spiel individuell aufgebaut – die Standardschnittstellen wie DirectX und OpenGL setzten sich erst Mitte der Neunziger durch. Spiele rund um das Jahr 2000 sind am schwierigsten zu »knacken«, erzählt Marcin, die aufkommende 3D-Grafik und DirectX7 zickten mit heutigen 3D-Karten gewaltig. X-Wing Alliance war so ein Fall – aber auch das hat jüngst vor den Technikern kapituliert.

Bei ihrer Puzzlearbeit stoßen die Qualitäts-sicherer auch mal auf versteckte Nachrichten der Entwickler. Die prominenteste fanden sie letzten Sommer in der Exe-Datei von Dungeon Keeper: »I look around the office ... all I see are the tired pale faces of the Keeper team« beginnen die Zeilen – »Ich schaue mich im Büro um ... und sehe nur die müden, blassen Gesichter des Keeper-Teams.« Die emotionalen Sätze stammen von Jonty Barnes, damals Programmierer und Level-Designer bei Peter Molyneux' Bullfrog Productions, heute, 17 Jahre später, ist er Production Director bei Bungie und mitverantwortlich für den MMO-Shooter Destiny. Das zeigt aber auch ein anderes Problem beim Restaurieren alter Spiele: Die Teams von damals gibt's nicht mehr, ihre Mitglieder sind versprengt, verschollen, oft zerstritten. Auf diese Proble-

matik stoßen wir gleich noch, wenn es um die Lizenzrechte geht.

Sammler und Jäger

Doch bleiben wir noch kurz bei den Technikern – und Judas. Judas, mit bürgerlichem Namen Filip Frackiewicz, ist ein Unikat. Als »Bonus Content Hunter« sieht der GOG-Mitarbeiter ein bisschen aus wie Catweazle, und man merkt, dass er elektronische Spiele liebt. Jedes einzelne. Und weil die Spieler da draußen das auch merken, schicken sie ihm alte Handbücher, Landkarten, Kopierschutzräder. Und zwar freiwillig! »Ich habe nie darum gebeten, die schicken mir das einfach.



Analog statt digital: Spieleklassiker in sogenannten »Schachteln«. Nur ganz rechts nicht, das ist nämlich Robert Przybylski, Chef des Business Developments.

GOG lernt Deutsch

Am 26. Februar 2015 startete die deutschsprachige Version von GOG.com. Die Plattform ist komplett übersetzt, 350 der rund 1.000 Spiele sind deutsch lokalisiert, die beiden in Deutschland beliebten Zahlungsmethoden Giropay und Sofortüberweisung zusätzlich möglich (neben PayPal, Kreditkarte und Paysafecard). Außerdem verspricht GOG regelmäßige Rabattaktionen, zum Launch gab's beispielsweise das grandiose Daedalic-Adventure Deponia für 49 Cent. GOG-Mitgründer Marcin Iwinski dazu: »Deutsche lieben das Wort ›sparen!«



Die meisten Briefe und Pakete kommen aus Deutschland, die Handbücher säuberlich in Dokumenthüllen verpackt und nummeriert. Einen deutschen Kollegen nervt Judas auch mal mitten in der Nacht, ob der vielleicht bei Ebay für Spiel XY mitbieten könne – von Polen aus kommt Judas halt nicht an ein Spiel eines deutschen Versteigerers, wenn der nicht ins Ausland verschickt. Weil von den alten Entwicklern nur ganz selten Unterstützung kommt, sind auch beim Bonusmaterial Eigenrecherche und Community gefragt. Mit dem Ergebnis, dass man zum Beispiel beim Kauf von Wing Commander 3 nicht nur das Spiel kriegt, sondern auch Handbuch, Guide, Wallpaper, einen Roman, noch einen Guide, Tastaturbelegung, einen weiteren Guide, ein »Behind the Screens«-Video, unveröffentlichte Filmzenen, ein Raumschiff-Chart, das Drehbuch und die »Wing-Commander-Bibel«. Mehr Drumherum-Material hat vermutlich nicht mal Chris Roberts persönlich in seinem Tresor, neben all den Star-Citizen-Geldbündeln. Und GOG verdankt viele dieser Goodies seinen Usern.

Türöffner Baldur's Gate

Dass GOG die Klassiker gescheit aufbereitet und mit Originalmaterial versieht, ist das eine. Das andere: Alle Spiele sind frei von Kopierschutz und DRM – was in Zeiten von Steam, Origin, UPlay und Always-On-Titeln fast schon illegal klingt. Das Lustige daran: Sowohl EA als auch Ubisoft kooperieren mittlerweile mit GOG, neben anderen großen Publishern wie Activision, Square Enix und Disney. Aber wie kriegt man die Großen dazu, mit einem Download-Portal zusammenzuarbeiten, das im fernen Polen sitzt? Marcin Iwinski, der 2002 CD-Projekt Red (The Witcher) mitbegründete und 2008 GOG, erinnert sich an die Pionierarbeit, die er schon 2001 geleistet hat. »Damals wollten wir unbedingt Baldur's Gate 2 ins Polnische übersetzen. Mein Vater war Dokumen-

tarfilmer, wir haben professionelle Sprecher organisiert, um die 1.500 Seiten Text zu vertonen. Wir mussten 3.000 Spiele verkaufen, um in die schwarzen Zahlen zu kommen. Startkapital hatten wir kaum, ich habe rund 1.500 Euro beigesteuert, mein Geschäftspartner hatte etwas Land geerbt und verkauft. Doch es hat sich gelohnt: Statt 3.000 Mal haben wir Baldur's Gate 2 18.000 Mal abgesetzt, wir mussten wie die Wilden nachproduzieren.«

Schon früh machen Iwinski & Co. also erste Erfahrungen, wie man mit Publishern umgeht – und knüpfen Kontakte zu Interplay. Nicht umsonst stammt vom Publisher auch der allererste Titel, der 2008 auf GOG erscheint: das abgedrehte Actionspiel MDK. Bis heute konkurrieren die Polen beim Spielverkauf natürlich mit der – vor allem in Osteuropa starken – Raubkopierszene. Wer kopierschutzfreie Spiele verkauft, lädt Software-Piraten ja geradezu dazu ein, sie über Torrents und Tauschbörsen weiterzureichen. Der Trick sei, sagt Iwinski, das Motto »Spielekaufen ist für Loser« umzuwandeln in »Spielekaufen macht Spaß«. Statt sich mit fehlerhaften und anleitungslosen Raubkopien rumzuzergern, merken die Kunden offensichtlich schnell, dass sich der legale Kauf lohnt. Und weil sich ältere Spiele eben in erster Linie an ältere Spieler richten, haben die schlicht keine Lust, stundenlang an alten Autoexec.bat-Dateien zu schrauben – dafür aber das Geld, sich eine »restaurierte« Version zu kaufen, mit all dem Drumherum von früher.

»Die Raubkopien gibt's doch schon!«

Und die Publisher? Die haben natürlich Bedenken, erzählt Iwinski: »Kein Kopierschutz für mein Spiel? Neinnein, dann wird das ja raubkopiert!« Die Standardantwort des GOG-Mitgründers: »Ist es doch schon längst. Google es mal!« Trotzdem kann es Jahre dauern, bis ein Publisher-Deal steht. Bei EA sind die GOG-Manager von Pontius

zu Pilatus gelaufen, haben sich die Hierarchie hochgearbeitet, bis sie in der Zentrale im kalifornischen Redwood City endlich an den Director of Licensing herankamen – und offene Türen einrannten. Seitdem klappt die Zusammenarbeit offensichtlich ganz hervorragend. Zum Beispiel verschenkt EA auf seiner Origin-Plattform den Krankenhaussimulator Theme Hospital. Und zwar die Version, die zuvor von den GOG-Technikern für aktuelle PCs generalüberholt wurde. Anderes Beispiel: Andert-halb Jahre lang verhandelt GOG mit Lucas Arts, viermal fliegt GOG-Chef Marcin Iwinski nach San Francisco, um vor Ort Gespräche zu führen – jedes Mal mit anderen Managern, weil die gerade munter kommen und gehen. Als der Deal endlich unter Dach und Fach ist, kauft Disney LucasArts, und alles geht von vorne los. Doch diesmal klappt's zum Glück schneller, die LucasArts-Klassiker stehen ganz oben in der Beliebtheitsskala der Kunden. Wobei Disney GOG aber auch an der Marketing-Front sehr gut unterstützt, weil es zu vielen Spielen noch ordentliches Begleitmaterial gibt.

Detektivarbeit

Robert Przybylski, der oberste Business Developer von GOG, könnte genauso gut »Detektiv« auf seine Visitenkarte schreiben. Er recherchiert nämlich mit seinem Team, an welche Türen sie überhaupt klopfen müssen. Denn oft ist völlig unklar, wer genau eigentlich welche Rechte an welchem Spiel hält. Oder an Teilen davon. Oder nur an der Musik. Oder am Markennamen. Zwei prominente Beispiele: Beim ersten Wasteland (1988) hat heute InXile die Rechte am Programmcode (InXile wurde 2002 von Brian Fargo mitgegründet, der Wasteland für In-



Auch Indie-Spiele wie Legend of Grimrock 2 (links) und Banished gibt's kopierschutzfrei auf GOG.



Die Abteilung Business Development fahndet weltweit nach den alten Rechteinhabern. Eine Mischung aus Puzzle- und Detektivarbeit.

terplay entworfen hat), während die Wasteland-Markenrechte hingegen bei EA liegen. Gut, das geht ja noch, schließlich haben InXile und EA bei Wasteland 2 kooperiert.

Viel dschungelöser war es bei System Shock 2, denn hier hatten die Markenrechte eine Odyssee hinter sich. Die Kurzfassung: EA hatte das Trademark an der Serie, der Entwickler Looking Glass hingegen die Namensrechte. Für einen Nachfolger braucht man beides, das hatte Looking Glass bereits beim ersten System Shock so eingefädelt, um die weitere Zusammenarbeit mit EA zu sichern und zugleich zu verhindern, dass der Publisher die Marke eigenständig fortführt. Doch dann machte das Studio anno 2000 dicht, also ein Jahr nach System Shock 2. Das Copyright an der Serie ging an Star Insurance – eine Versicherungsgesellschaft. 2007 lässt EA die Markenrechte auslaufen, und niemand glaubt mehr an ein System Shock 3. Oder wenigstens daran, dass System Shock 2 neu veröffentlicht wird. Doch 2013 kriegt GOG das Lizenzgewirr endlich auseinanderklamüsert, System Shock 2 erscheint neu aufgelegt und mit deutscher Sprachausgabe – 14 Jahre nach seinem ursprünglichen Verkaufsstart. Aber auch bei weniger prominenten Oldtimern und Publisher-Entwickler-Kombinationen liegt die Lizenzsituation oft im Dunkeln – schließlich hat vor 20 Jahren niemand damit gerechnet, dass es mal Spiele-Downloads geben würde: Unser Spiel ist doch soooo groß, dass braucht ganze DREI Disketten!

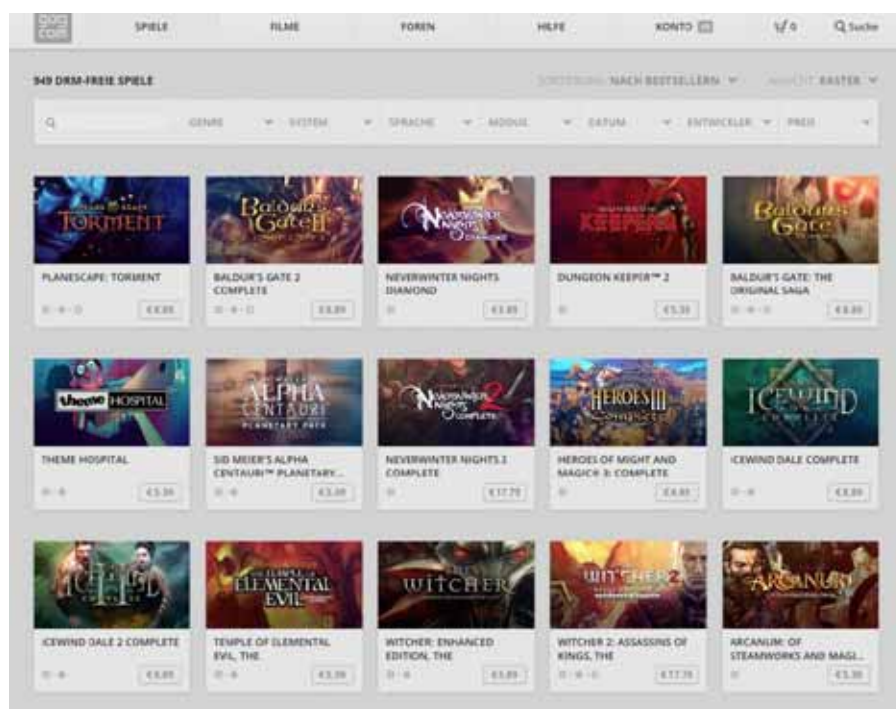
GOG Galaxy: alles kann, nichts muss

In der Zukunft hingegen werden Spiele-Downloads immer selbstverständlicher – entsprechende Expansionspläne hegt GOG. So setzen die Warschauer vermehrt auf den Vertrieb aktueller Spiele, allen voran The Witcher 3, das ja praktischerweise vom Firmenfamilienmitglied CD Projekt Red stammt. Auch immer mehr Indie-Entwickler entdecken GOG als Vertriebsalternative, etwa für das Oldschool-Rollenspiel Legend of Grimrock 2 oder das Mittelalter-Aufbauspiel Banished. Klassische Publisher wie EA, Ubisoft & Co. bieten auf GOG zwar gerne alte Spiele an, weil es für sie oft der einfachste Weg ist, mit den Klassikern über-

haupt noch Geld zu machen – schließlich muss man die ja erst mal technisch modernisieren –, scheuen aber davor zurück, auf der Plattform auch aktuelle Titel zu veröffentlichen. Die Kopierschutzfreiheit schürt nun mal Ängste, nicht nur vor Raubkopien, sondern vor allem vor dem Gebrauchthandel, der vielen Herstellern seit jeher ein Dorn im Auge ist. Da bevorzugt man dann doch die Konten- und Kundenbindung an Steam oder eigene Plattformen à la Origin und Uplay. Entsprechend schwierig wird es für GOG, mehr aktuelle Spiele auf die Plattform zu holen – ein erfolgreiches The Witcher 3 wäre allerdings ein guter Grundstein.

Außerdem wollen die Warschauer ihren Dienst weiter aufbauen, und zwar mit »GOG Galaxy«. Dahinter verbirgt sich ein Online-Client à la Steam, der Shop, Multiplayer-Partien, Freundeslisten, Leaderboards, Achievement-Protzerei und so weiter miteinander verknüpft. Und wer den Social-Media-Schnickschnack nicht braucht,

bekommt per Client auch automatische Updates seiner gekauften Spiele. Etwa dann, wenn mal wieder ein deutscher Fanboy 50 Handbücher an Judas gemailt hat. Diese Community-Elemente sollen natürlich auch Kunden binden und zu weiteren GOG-Käufen ermuntern – aber eben freiwillig, ohne Always-On oder Installationszwang. Wer Spiele einfach wie bisher über die GOG-Website herunterladen und kopierschutzfrei auf dem eigenen Rechner speichern möchte, kann das weiterhin tun. Per »Cross-Play Multiplayer« sollen GOG-Spieler irgendwann auch mit Nutzern anderer Clients spielen können – zum Beispiel mit, genau, Steam. Die Polen wollen GOG also mittelfristig zu einer Art »freiheitlichen« Steam-Alternative ausbauen, frei nach dem Motto »Alles kann, nichts muss« – ein spannendes Projekt und ein Fingerzeig in eine Spielezukunft, in der Online-Zwänge und restriktiver Kopierschutz eben doch kein Muss ist. Wie früher eben. Martin Deppe / GR



Übersichtlich: Auch in Sachen Benutzerführung muss sich GOG nicht hinter Steam und Co. verstecken. In Sachen DRM erst recht nicht.



ZALMAN

High Performance

Zalman Z9 U3

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 4x USB, Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZ51

54,90



Zalman MS800

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5"
- inkl. drei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZ54



Zalman Z11 NEO

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. fünf Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZB4

59,90



Zalman Z12

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZ58

49,99



**ZOTAC GeForce GTX 960 AMP! Edition**

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1.266 MHz Chiptakt (Boost: 1.329 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXT0A01

**Gainward GeForce GTX 960 Phantom GLH**

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1.279 MHz Chiptakt (Boost: 1342MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz)
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXW0A01

**ASUS GL771JM-T7143**

- 43,9 cm (17,3") • Full-HD LED TFT, (1.920x1.080)
- Intel® Core™ i7-4710HQ (bis zu 3,5 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 256 GB SSD, 1 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 860M 4GB VRAM
- USB 3.0 • Microsoft® Windows® 8.1 64 Bit (OEM)

PL8A6Q

**Asus ROG SWIFT PG278Q NVIDIA G-Sync**

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar
- Pivot • 3D Vision Ready • G-Sync
- 1x DisplayPort 1.2, 2+1x USB 3.0

V6L033

**MSI X99S SLI PLUS**

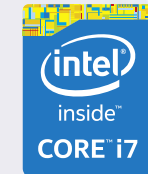
- ATX-Mainboard • Sockel 2011-3
- Intel® X99 Express • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 8x DDR4-RAM • 10x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x SATAe • 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1

GMEM23

**Creative SoundBlaster X7**

- externe Soundkarte • sechs Kanäle (5.1)
- Audiotechnologien: Dolby Digital SBX Pro Studio, Crystal Voice
- Bluetooth 4.1; Rauschabstand: 127 dB (DAC)
- Kopfhörerverstärker (bis zu 600 Ohm)

KK#CXF

**399,-****Intel® Core™ i7-5820K**

- Sockel-2011-3-Prozessor • Haswell-E
- 6x 3.300 MHz Kerntakt • 1,5 MB Level-2-Cache
- 15 MB SmartCache

HM7123

**Corsair CS550M 550W**

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92 % • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x Lüfter
- ATX12V 2.2, ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.9x, ATX12V 2.3

TN5V6C00

**Sharkoon SHARK ZONE H10**

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- schwenkbares, flexibles Mikrofon
- 2,5 Meter langes Kabel mit integrierter Fernbedienung • 3,5-mm-Kopfhöreranschluss, 3,5-mm-Mikrofonanschluss

KH#528

**CM Storm QuickFire Rapid I**

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate • USB
- auch mit MX-Red-Tastenschalter erhältlich

NTZV2Z

**Thermaltake Core X9**

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 2,5"/3,5", 1x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 4x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXTCN

**Samsung MZ-75E500B 500 GB**

- Solid-State-Drive • MZ-75E500B • 500 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • 98.000/88.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJM4I

ALTERNATE

bequem online

Tom Clancy's The Division

Hausmeister für ganz New York

Kaum ein anderer Titel wird so sehnsüchtig erwartet wie Ubisofts Action-MMO. Doch lohnt die Vorfreude? Wir haben exklusiv mit den Entwicklern gesprochen und setzen das Informationspuzzle Stück für Stück zusammen. Von Tobias Veltin

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **2015**

PREVIEW

Martin Hultberg muss nicht lange überlegen. »The Division ist ein Online-Open-World-Rollenspiel-Shooter, der in einem plausiblen Clancy-Universum angesiedelt ist«, antwortet der IP-Developer von Entwickler Massive Entertainment, als wir ihn bitten, sein Spiel in einem Satz zusammenzufassen. So simpel und nüchtern hatten wir das eigentlich nicht erwartet. Denn dieser Satz will irgendwie so gar nicht zu der Faszination passen, die vom derzeit

wohl größten Ubisoft-Hoffnungsträger ausgeht. Seit die Spieleöffentlichkeit auf der E3-Presskonferenz 2013 mit leuchtenden Augen und offenen Mündern vor der spektakulären Ankündigung saß, sind fast zwei Jahre vergangen. Knapp 24 Monate, in denen nur tröpfchenweise Informationen zu The Division durchsickerten. Alle wissen, was es ist, aber irgendwie auch nicht. Vielleicht ist es dieser geheimnisvolle Hauch, der die Vorfreude auf The Division nicht abebben lässt – seit seiner Ankündigung gehört das Action-MMO zu den am sehnsüchtigsten erwarteten Spielen überhaupt.

Bei NPCs analysiert das Spiel sofort den Infektionsstatus.



Massive Entertainment

Das schwedische Entwicklungsstudio Massive Entertainment wurde im Jahr 1997 mit Sitz in Malmö gegründet. Seine ersten Spuren verdiente sich das Studio mit dem Echtzeit-Strategiespiel Ground Control im Jahr 2000, zu dem eine Erweiterung (Dark Conspiracy, 2000) und ein zweiter Teil (Operation Exodus, 2004) erschienen. Massive blieb auch danach dem Genre treu und entwickelte die herausragenden PC-Strategiespiele World in Conflict (2007) sowie World in Conflict: Soviet Assault (2009). Im Jahr 2008 wurde das Studio, das bis dahin zu Sierra Entertainment gehört hatte, von Ubisoft gekauft.

Grund genug, bei Entwickler Massive im schwedischen Malmö durchzuklingeln und uns nach dem aktuellen Stand der Entwicklung zu erkundigen. Wir sprachen mit Martin Hultberg sowie Technical Director Anders Holmquist über Missionsdesign, Erzählweise, Spielwelt und Co., außerdem fassen wir die bisher bekannten Informationen zusammen.

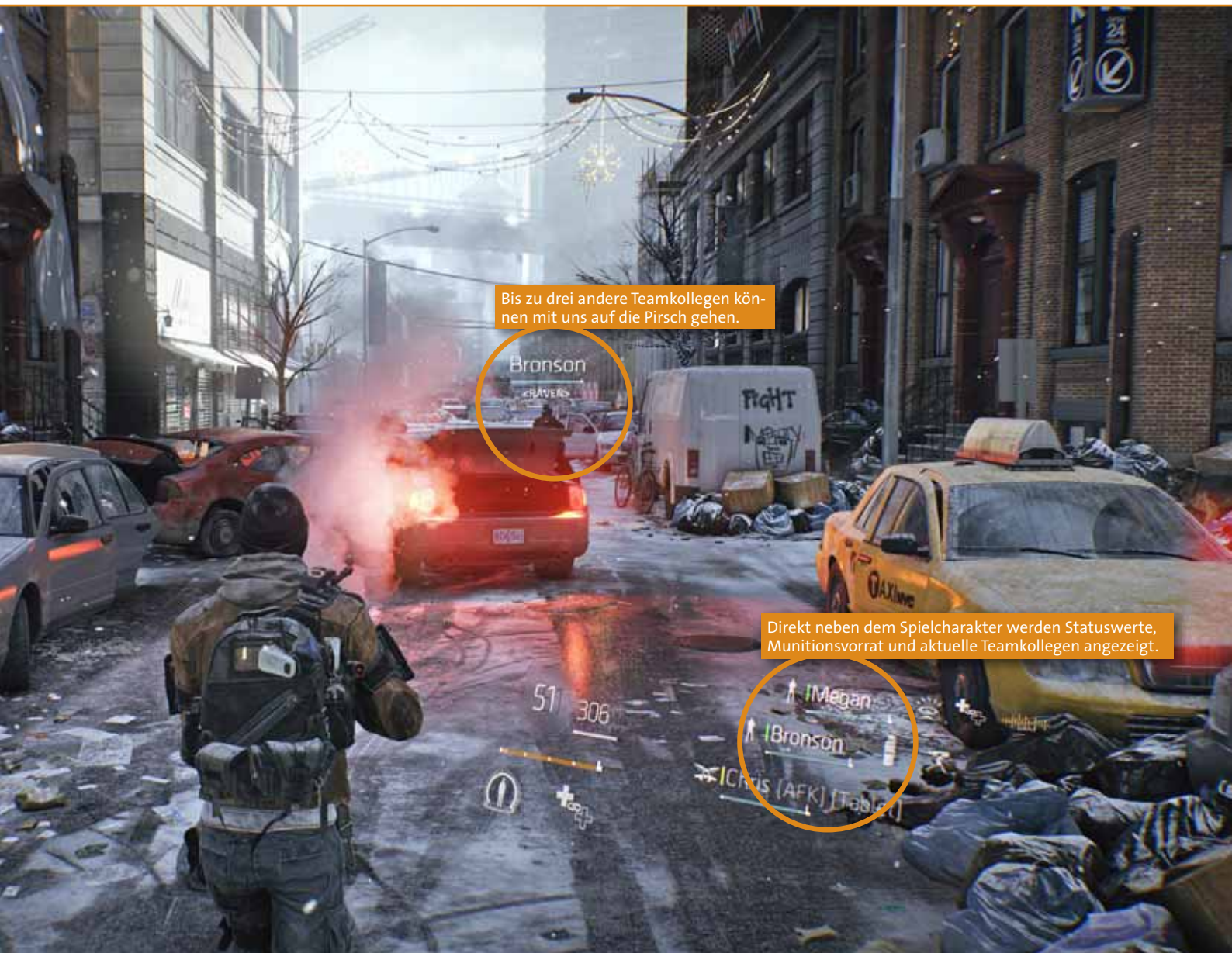


Deckung ist bei den Schießereien mit Cleanern und Co. absolute Pflicht.

Der ernste Hintergrund

Was im Rausch des Ankündigungs-Begeisterungssturms nahezu unterging: Die Story von The Division hat einen ebenso realen wie dramatischen Hintergrund. Im Juni

2001 simulierten Experten des Center for Civilian Biodefense Strategies (CCBS) die Folgen eines Anschlags mit dem gefährlichen Pocken-Virus auf die USA. Die Studie sollte Schwächen des US-Gesundheitswe-



Bis zu drei andere Teamkollegen können mit uns auf die Pirsch gehen.

Direkt neben dem Spielcharakter werden Statuswerte, Munitionsvorrat und aktuelle Teamkollegen angezeigt.

Das On-Screen-Display von The Division ist gleichzeitig subtil wie hilfreich und versorgt uns jederzeit mit den wichtigsten Informationen.



Die Gegner im Spiel sind clever. Sie setzen unterschiedliche Gadgets ein, flankieren oder fordern Unterstützung an. Mit einem niedrigen Charakterrang sollte man bestimmte Gebiete deshalb anfangs meiden, um nicht gnadenlos unterzugehen.

sens und dessen Infrastrukturen offenlegen und die Gefahren eines biologischen Angriffs auf die USA aufzeigen. Die prognostizierten Folgen waren verheerend. Bei einem gleichzeitigen Ausbruch in drei Bundesstaaten würde das Virus schnell außer Kontrolle geraten, der Ursprung wäre nicht mehr zu ermitteln und die Opferzahlen stiegen rasant an. Krankenhäuser und medizinische Einrichtungen wären überfordert, letztendlich würden große Teile des öffentlichen Lebens unter dem absoluten Chaos komplett

Tablet-Unterstützung

Eigentlich flaut die Welle der Spiele mit »Second Screen«-Unterstützung gerade wieder ab, The Division bietet dennoch eine interessante Einbindung eines Tablets. Eingelogggt übernimmt ein Spieler eine schwebende Drohne und kann damit seinen Teamkollegen Unterstützung aus der Luft geben. Die Größe eines Teams vergrößert sich somit auf 4+1. Dem Tablet-Nutzer stehen dabei eine Reihe praktischer Funktionen zur Verfügung. Beispielsweise kann er Feinde per Fingertipp für die Bodencrew markieren, Feuerschutz geben, Gesundheitspakete abwerfen oder seinem Squad mit verschiedenen Buffs aus der Patsche helfen. Die Drohne lässt sich zudem wie ein normaler Charakter mit der Zeit aufleveln und mit diversen Extras ausstatten.



zusammenbrechen. Der Name des Projekts: Operation Dark Winter. Nur wenige Monate später hatten die USA mit den tatsächlichen Anschlägen des 11. Septembers zu kämpfen, die Dark-Winter-Akten verschwanden in den Archiven. Als Ubisoft sein schwedisches Entwicklerstudio Massive Entertainment vor ein paar Jahren beauftragte, ein Rollenspiel im Tom-Clancy-Universum zu entwickeln, wurde das Thema wieder interessant: »Wenn eine neue Clancy-Marke entsteht, gibt es viele Dinge zu beachten«, sagt Martin Hultberg. »Andere Universen wie die von Splinter Cell oder Rainbow Six sollten nicht berührt werden. Außerdem geht es meistens darum, eine Katastrophe oder Bedrohung zu verhindern. Doch wie würde es aussehen, wenn diese Katastrophe schon passiert wäre?« Also machte man sich auf die Suche nach einem geeigneten Szenario und stieß auf die Dark-Winter-Übung.

Vor den Trümmern der Zivilisation

In The Division wird Operation Dark Winter traurige Realität. Am »Black Friday« infizie-

ren Terroristen Banknoten mit einem tödlichen Virus. So verbreitet sich die Krankheit in rasender Geschwindigkeit quer über die USA, innerhalb von fünf Tagen sind mehrere Millionen Menschen qualvoll gestorben, das gesamte öffentliche Leben ist zum Erliegen gekommen. Das ganze Land versinkt in Chaos und Angst. Hier kommen wir ins Spiel: Als Mitglied der hochspezialisierten Einheit Strategic Homeland Division (SHD), oder kurz The Division, ist es unsere Aufgabe, kühlen Kopf zu bewahren und die Menschheit vor dem kompletten Zusammenbruch zu bewahren. Obwohl sich das Spiel an einem roten Story-Faden entlanghangelt, wird es aber keine ausufernden Zwischensequenzen geben. Im Gegenteil: »Wir haben versucht, die Filmsequenzen auf ein absolutes Minimum zu reduzieren, um den Spieler nicht zu oft herauszureißen«, sagt Hultberg.

Stattdessen wird die Geschichte größtenteils direkt in der Spielwelt erzählt, zum Beispiel durch das Leveldesign, Nebencharaktere oder das ECHO-System. Jeder Agent trägt eine Hightech-Uhr, die an bestimmten



Liebe zum Detail: Jeder Schuss erzeugt ein individuelles Einschussloch in der Scheibe, außerdem lassen sich Reifen zerschießen, Türen zuklappen oder der Tank zur Explosion bringen.

Tag-Nacht-Wechsel

Die unterschiedlichen Tageszeiten sorgen für optische Abwechslung, wirken sich aber nicht direkt aufs Spielgeschehen aus.



Punkten sämtliche digitalen Daten wie Kameraaufzeichnungen oder Telefonanrufe als dreidimensionale Holographie sichtbar machen kann. So laufen wir zum Beispiel in einer U-Bahn-Station durch eine gespenstisch wirkende Szene, in der Menschen panisch versuchen, eine Bahn zu erreichen – schick visualisiert durch unzählige orange Punkte. Diese Hightech-Flashbacks sind aber nicht nur grafischer Schnickschnack, sondern enthalten auch Hinweise zu aktuellen Missionszielen. Dadurch, dass das Spiel nach einer Katastrophe spielt, gibt es ganz andere Möglichkeiten, die Geschichte zu erzählen: »Die Zerbrechlichkeit des sozialen Systems ist eins der Themen, die wir besonders stark vermitteln wollen«, sagt Hultberg. »Es geht ums Überleben. Aber nicht nur das deines Charakters, sondern der gesamten Gesellschaft. Deine Aktionen bestimmen, ob das gelingt oder nicht.«

Big Apple geht den Bach runter

Als Kulisse für das Spiel wählte Massive die wohl berühmteste Stadt der Vereinigten Staaten – New York. Nicht ohne Grund: »Jeder, der in der Videospieldkultur zuhause ist und sich damit beschäftigt, hat eine Vorstellung davon, wie New York aussieht, hat es schon mal in Filmen gesehen oder einer TV-Serie«, sagt Hultberg und ergänzt, dass man dort am besten zeigen könnte, wie die Gesellschaft in die Brüche geht. Die Stadt ist komplett frei begehbar, auch etliche Gebäude stehen offen, sind zum Beispiel Schauplatz für bestimmte Missionen. Ein Großteil von The Division spielt im Hochhausmekka Manhattan, aber auch alle anderen großen Stadtteile der Metropole stehen auf dem Reiseplan. Und das heißt vor allem: laufen.



Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig losziehen, um Missionen in New York zu erfüllen. Aber auch Solospieler sollen auf ihre Kosten kommen, zum Koop soll niemand gezwungen werden.

Denn herrenlose Fahrzeuge stehen in The Division zwar an jeder Ecke herum, einsteigen und losdüsen dürfen wir aber nicht.

Damit die Latscherei aber auf Dauer nicht für qualmende Socken und Spielerfrust sorgt, wird es auch ein Schnellreisesystem geben, wie uns Martin Hultberg auf Nachfrage bestätigt. Längere Distanzen lassen sich so schneller überwinden. Ausgiebiges Hin- und Hergebeame versuchen die Entwickler aber bewusst zu unterbinden, indem sie in jeden Winkel der Spielwelt schmackhafte Belohnungskrümel ausstreuen, denen die Spieler hungrig hinterherhecheln sollen. »Zum einen sorgt die Geschichte dafür, dass ihr überall herumkommt. Außerdem gibt es hier mal wieder eine wichtige Ressource oder eine Waffe, dort ein Gerücht oder an anderer Stelle eine wichtige Information«, verrät Hultberg. Bestimmte Teile der Stadt lassen sich sogar permanent und missionsabhängig verändern. Das klingt interessant, eine große Sorge bleibt aber: In den ersten Gameplay-Schnipseln des Spiels wirkt die Stadt trotz vieler umherziehender KI-Gruppen erschreckend leer und steril. Die Entwickler sind sich dieses Problems bewusst und »testen im Moment sehr viel«, wie es Hultberg ausdrückt. Genauere Angaben dazu will der IP-Developer aber nicht machen. Immerhin

bestätigt er uns noch, dass es abseits von New York keine weiteren Schauplätze geben wird. Die hebt man sich wohl für potenzielle Nachfolger auf.

Held nach Maß

Ganz rollenspieltypisch basteln wir uns auch in The Division zu Beginn des Spiels in einem Charaktereditor unsere Figur zusammen und bestimmen mit Hilfe etlicher Parameter Outfit und Aussehen unseres Helden. Später im Spiel können wir zudem Klamotten oder Extras finden, mit denen wir unseren Charakter ausstatten können. Vorgefertigte Charakterklassen gibt es dagegen nicht, stattdessen setzt das Spiel auf Fähigkeiten und Talente, die sich freischalten und verbessern lassen. Die Übergänge zu technischen Gadgets sind dabei absolut fließend. Eine Fähigkeit ist zum Beispiel das Legen einer Mine, die Gegnern im Umkreis bei Detonation empfindlich schadet, oder die Möglichkeit, Teamkollegen in naher Umgebung auf einen Schlag zu heilen.

Knapp 23 Talente sind bisher bekannt, aus diesem Sammelsurium kann sich jeder seine eigene Klasse zusammenmixen. Wie die genaue Freischaltung funktioniert, können wir Martin Hultberg noch nicht entlocken, wir vermuten aber, dass wir für



Auch wenn es sicher ein Stück weit gewollt ist: Bisher wirken die Straßen New Yorks noch zu leer. Entwickler Massive arbeitet bereits an Lösungsmöglichkeiten.

absolvierte Missionen Erfahrungspunkte sammeln und so nach und nach neue Charakterstufen freischalten. Für jede neue Stufe dürfte es ein neues Talent geben, das sich dann wiederum individuell verbessern lässt. Neue Missionen bekommen wir entweder von NPCs oder in sogenannten »Bases of Operations«. Diese Gebiete befinden sich überall in New York, müssen größtenteils aber erst von feindlichen Fraktionen, zum Beispiel den mysteriösen Cleanern oder Banditen, zurückerobert werden.

Wiederholungsfahrer

Doch wie sieht eine typische Mission in The Division aus? »Meistens geht es darum, einen bestimmten Missstand in New York zu beseitigen oder eine spezifische Situation zu verbessern. Man geht also zum Beispiel zu einer bekannten Örtlichkeit der Stadt, schaut sich um und sucht Hinweise. Dann setzt man seine Fähigkeiten und Waffen ein und löst auf diese Weise das Problem«, schaltet sich Technical Director Anders Holmquist ein. Weiter ins Detail will er nicht gehen, wir hoffen mal inständig, dass sich die Hauptmissionen nicht in bloßem »Gehe irgendwohin, sammle Informationen und nimm alles um«-Aufgaben erschöpfen,

immerhin bietet das interessante Szenario Möglichkeiten für weit mehr. Während die Hauptaufgaben also womöglich recht klassisch ausfallen, lassen sich die Nebenaufträge sogar zu ganzen Missionsketten verknüpfen, ergänzt Martin Hultberg.

Dynamische Elemente stellen den Spieler zudem regelmäßig vor Entscheidungen. Wollen wir zum Beispiel den Leuten helfen, die gerade von einer Bande Plünderer angegriffen werden? Stehen wir einer Polizeistreife zur Seite, die von einem Trupp Cleaner und ihren Flammenwerfern in die Enge gedrängt wird? Hier überlässt The Division dem Spieler die Wahl, innerhalb der Geschichte wird es solche Entscheidungen, nach denen der Plot wie zum Beispiel in Mass Effect in eine bestimmte Richtung geht, aber nicht geben. Martin Hultberg verspricht am Telefon immerhin eine »riesige Vielfalt« von Missionen, was natürlich mit Vorsicht zu genießen ist. Denn ob dieser Auftragsmix auf Dauer motivieren kann, muss sich erst noch zeigen, ebenso wie die Qualitäten des Endgames.

Nicht ohne meine Gadgets

Damit unsere New-York-Mission erfolgreich verläuft, greifen wir auf jede Menge Ausrüstung, Waffen und Gadgets zurück. Eine besonders clevere Idee ist die holographische Karte, die wir jederzeit mit unserer Hightech-Uhr aufrufen und auf der wir uns wichtige Punkte anzeigen lassen können. Dadurch stehen wir quasi mittendrin und werden nicht durch ein Menü aus der Situation gerissen. Neue (mit Extras anpassbare) Schießprügel finden wir ebenfalls regelmäßig. Wir bekommen sie allerdings nur dort, wo man sie auch vermuten würde, also zum Beispiel in entsprechenden Waffenläden oder der Asservatenkammer einer Polizeistation. In Kisten oder Gullischächten liegen also keine Schnellfeuerwaffen oder Schrotflinten herum.

Gut so, denn damit wird das integrierte Lootsystem nicht ad absurdum geführt, nichtsdestotrotz lohnt es sich, die Umgebungen nach Gegenständen und Ressourcen abzusuchen. Zuletzt wurde Destiny für sein zufälliges Lootsystem noch scharf kritisiert, wir fragen Martin Hultberg deshalb, wie sich Massive auf den anstehenden Shitstorm vorbereitet: »Wenn man einen großen Titel veröffentlicht, gibt es doch immer einen Shitstorm«, lacht er und ergänzt: »Wir sind uns sicher, dass wir ein System gefunden haben, das funktioniert. Und wenn es nicht funktioniert, hören wir uns das Feedback an und stellen sicher, dass es funktioniert.« Zusätzlich zum Loot gibt es auch ein umfangreiches Crafting-System in The Division, mit dem wir aus gefundenen Ressourcen Waffen und Zubehör herstellen können.

Gemeinsam sind wir stark

The Division legt besonderen Wert auf den Multiplayeraspekt, ohne Internetverbindung lässt sich der Titel wie schon das Rennspiel The Crew gar nicht erst spielen. Bis zu vier New-York-Touristen können sich per Matchmaking oder Einladung in einer



In Gebäuden lassen sich oft besonders wertvolle Gegenstände oder Waffen aufspüren.

Gruppe zusammenschließen und die Missionen gemeinsam bestreiten. Doch wie sieht das mit den Servern aus? Darauf angesprochen erklärt Hultberg das grundsätzliche Onlinesystem: »Es gibt drei Arten von sozialen Räumen im Spiel. Die erste ist ein sogenannter Hub, das sind Bereiche, in denen nicht gekämpft wird, sondern man sich mit anderen Spielern treffen kann. Dann gibt es die eigentliche offene Welt, in der man mit bis zu vier Leuten unterwegs ist. Und dann gibt schließlich noch die Dark Zones, die als eine Art PVP-Bereich fungieren.«

Das Spiel beginnt bei jedem Start in einem Hub, die Übergänge zwischen den ein-

Schauplatz

New York fungiert in The Division als riesiger Open-World-Spielplatz. Etliche bekannte Sehenswürdigkeiten wurden für das Spiel nachgebaut, darunter zum Beispiel der Central Park, das Empire State Building oder die majestätische Brooklyn Bridge ❶. Alle Bereiche sind nicht nur bloße Staffage sondern dienen als Schauplatz für diverse Spielmissionen. Neben den Außenarealen besuchen wir auch viele Innenbereiche, darunter zum Beispiel U-Bahnhöfe, Krankenhäuser oder Polizeistationen. ❷. Und in den Bases of Operations bekommen wir neue Aufträge und verschaffen uns zwischendurch ❸.



❶



❷



❸





Die Snowdrop-Engine sorgt für einen selten gesehenen Detailreichtum und spektakuläre Lichteffekte. Das dynamische Wettersystem sorgt zudem für Regengüsse oder Schneestürme.

zelen Arealen sind danach fließend. Wer also keinen Wert auf nervige, ballerwütige Chaoten hat, meidet die entsprechenden Bereiche einfach. Zur Kooperation wird in The Division aber niemand gezwungen: »Wir nehmen an, dass es spaßiger ist, mit anderen zusammen loszuziehen, aber wir wissen natürlich, dass es genügend Spieler da draußen gibt, die allein durch New York streifen wollen«.

Hübsch, hübscher, Snowdrop

Befeuert wird das Spiel von der extrem potenten Snowdrop Engine, die bei Massive in Eigenregie entwickelt wurde. Die Be-

sonderheit der Engine liegt in der simplen Handhabung und der stetigen Spielbarkeit. Leveldesigner können zum Beispiel selbst größere Bereiche recht einfach erstellen und jederzeit ins Spiel springen, um so etwa die Wirkung von Beleuchtung oder anderen Details zu überprüfen. Alles, was wir bisher von The Division gesehen haben, ist beeindruckend. Egal ob Detailgrad von Charaktermodellen, Lichteffekte, Feinheiten wie Einschusslöcher oder Physikeffekte, alles schreit aus vollem Halse: »Ich bin ein echter Next-Gen-Titel!«

Kein Wunder also, dass The Division alle momentanen Genrestandards wie dyna-

mischen Tag-Nacht-Wechsel oder ein Wettersystem bieten wird. An dieser Stelle schaltet sich Anders Holmquist noch einmal ein und betont, wie überrascht das Team sei, dass mit der neuen Engine bisher alles recht reibungslos funktioniert. Lediglich die Größe der Spielwelt gepaart mit der enormen Detailfülle sorgt hin und wieder noch für Komplikationen. Zu den Themen DLCs und Mikrotransaktionen werden wir gebeten, keine Fragen zu stellen. Komplette will sich Massive also noch nicht in die Karten schauen lassen. Bis zum Release von The Division irgendwann 2015 bleibt es also noch ein bisschen geheimnisvoll. **TV**



Toller optischer Effekt: Die Umgebungskarte ist kein lahmer Menüpunkt, sondern wird als dreidimensionale Holographie direkt in die Spielwelt projiziert.



Ambitioniertes Risiko

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Auf dem Papier wird The Division ein Knaller. Ein extrem interessantes Szenario, die frei erkundbare Welt, Fokus auf Kooperation, geile Technik und jede Menge Platz zum Leveln und Looten. Nur: Destiny hat erst kürzlich gezeigt, wie schnell man bei einem herbeigesehnten, vermeintlichen Volltreffer extrem viel Potenzial verschenken kann, sei es bei der schwach präsentierten Story oder dem nervigen Grind-Gameplay. Auf viele entscheidende Fragen gibt es bisher – auch in unseren Gesprächen – keine Antworten. Wie viele Spieler sind gleichzeitig auf den Servern? Was erwartet uns im Endgame? Und vor allem: Wie lange motiviert der angeblich so große Missionsmix wirklich? Diese Faktoren dürften letztendlich mitentscheiden, ob The Division ein Erfolg wird oder nicht. Die erste spielbare Version oder eine Alpha-Fassung dürften einige dieser Fragen beantworten. Bis dahin bleibt der Clancy-Thriller aber auch in meiner Most-Wanted-Liste ganz weit vorn. Zu spannend ist das, was man bisher zu dem Titel weiß. Ubisoft hat mit The Division in jedem Fall eins der aktuell heißesten Eisen im Feuer. Bleibt zu hoffen, dass es auch sorgfältig geschmiedet und veredelt wird.

Unter Zugzwang

Teil sieben der traditionsreichen Rundenstrategiereihe orientiert sich stark am besten Serienteil – dem dritten. Mit voraussichtlich verheerenden Folgen, wie uns beim exklusiven Probespielen dräute. Nämlich für unser Privatleben. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment**
Termin: **3. Quartal 2015**

Auf DVD: Preview-Video

Es gibt Präsentationen und Anspiel-Sessions, da möchte man die Uhr am liebsten weit vordrehen. Weil sie lang und weilig sind, der Präsentator eine Gutenachtgeschichtenstimme hat, das Spiel einfach schnarchig ist. Bei unserem Exklusivbesuch bei Limbic Entertainment in Langen bei Frankfurt hätten wir die Uhr auch am liebsten vorgedreht. So um ungefähr sechs Monate, ins dritte Quartal 2015. Denn dann soll Might & Magic: Heroes 7 erscheinen. Zwei komplette Missionen der Stronghold-Kampagne konnten wir schon ausgiebig spielen, plus eine Multiplayer-Skirmish-Mission auf Haven-Seite, per Hotseat. Spielzeit: rund vier Stunden für die beiden Kampagnen-Szenarios – das Hotseat-Duell mussten wir nach einer guten Stunde abbrechen, weil unser Ubi-

soft-Sparringspartner plötzlich dringend seinen Zug nach Hause kriegen musste. Wir vermuten ja eher, dass unsere vorrückende Armee ihn in gelinde Panik versetzt hat. Ja, du bist gemeint, Feigling!

Revolution? Nö. Evolution? Ja!

Schon nach wenigen Runden mit unserer einäugigen Stronghold-Heldin Imani wird uns klar: Heroes 7 erfindet das Rad nicht neu. Sondern macht es wieder runder. Denn vor allem der direkte Vorgänger eierte ein wenig, weil er liebgewonnene Spielelemente rausschmiss, allen voran die Stadtbildschirme. Oder zu sehr versimpelte, etwa die Anzahl der Ressourcentypen. Nicht falsch verstehen: Wie alle Serienteile seit 1995 (!) war auch Heroes 6 immer noch auf hohem Niveau (GameStar-Wertung 85), aber eben nicht so gut wie der fünfte Teil und längst

nicht so zeitlos wie Heroes 3, das als der beste Serienspross gilt. Zu Recht, denn vor allem in der just veröffentlichten HD-Version Heroes of Might & Magic 3 HD zeigt sich, wie gut das Spielspaßrezept aus Erkunden, Kämpfen, Sammeln, Bauen und Leveln auch heute noch funktioniert. Dieses Rezept lässt der Entwickler Limbic Entertainment jetzt grundsätzlich unverändert, fügt aber wieder mehr Zutaten hinzu: Die 3D-Landkarten, über die wir mit unseren Helden galoppieren, sind gut gefüllt. Von überall scheinen uns Ressourcenstapel, Monstertruppen, Artefakte, Bergwerke förmlich anzuschreien: Nimm mich! Nein, mich! Ich hab den Helden aber zuerst gesehen! Dafür bringe ich viel mehr Erfahrungspunkte!

Willkommen daheim

Unsere erste Stronghold-Mission spielt auf einer kleinen, stadtlosen Map. Unser Auf-



Die Wüste lebt: Unsere Stronghold-Heldin Imani hat viel zu tun. Dabei haben wir Ihnen hier nur einen Teil der Bergwerke, KI-Gegner, Rohstoffstapel und so weiter markiert. Per Alt-Taste können Sie interaktive Elemente hervorheben, wie Beute in einem Action-Rollenspiel.



Das Kampfsinterface soll sich später mehr von Heroes 6 unterscheiden. Definitiv dabei: Angriffe von der Seite oder von hinten bringen Boni.



Eine Multiplayer-Partie Zuflucht gegen Zuflucht. Multiplayer geht per LAN, Internet und abwechselnd am selben PC (Hotseat).

trag klingt simpel: Mit unserer Heldin Imani sollen wir versprengte Truppentrupps befreien – Harpyien, Zentauren, Gnolls. Die werden alle von den Magiern der Akademie-Fraktion gefangen gehalten. Der Masterplan: Mit der erfolgreich vergrößerten Armee sollen wir unseren Ober-Orc Jengo anschließend im Kampf gegen die Magier unterstützen, um unseren Stamm endgültig von der Knute der Zauberlinge zu befreien.

Schnell wird uns klar, dass Limbic nicht nur verspricht, das Beste der einzelnen Serienteile zu kombinieren, sondern es auch umsetzt. Wir haben zwar klare Questziele wie in Heroes 5 und 6 (die Truppen befreien), kriegen aber nicht vorgeschrieben, wie und wann wir die einzelnen Aufgaben erledigen müssen – wie in Heroes 3 und 4 also. Gut so, denn am Wegesrand locken eben Ressourcenstapel, Artefakte oder Obelisken, die unsere Erfahrung oder Heldenwerte steigern. Und wir wollen sie alle! Auch wenn's auf dieser Karte gar keinen Stadtbau gibt: Echte Heroes-Spieler lassen niemals Rohstoffe rumliegen. Niemals nie nicht! »Wir überlegen noch, in dieser ersten Stronghold-Mission ein Rundenlimit einzubauen – dass du nach vier Wochen die Truppen haben musst, sonst ist die Mission verloren. Kann sein, dass das in dieser Version testweise eingebaut ist«, erzählt uns Limbic-Mitgründer Alexander Frey. Und schon sehen wir die lockenden Ressourcenstapel argwöhnisch an. Denn vier Wochen, also

28 Runden, sind zwar großzügig, aber Rundenstrategen hassen Zeitlimits bekanntlich wie der Teufel den Erzengel.

Rolling Stones

Wir ignorieren mutig das Damokles-Zeitlimit (eine gute Entscheidung übrigens, denn es war deaktiviert) und erkunden die Karte weiter, auf der Suche nach unseren versprengten Kameraden. Die Harpyien haben wir schnell entdeckt, allerdings sind sie in einer Art magischem Knast gefangen. Eine blau wabernde Barriere lässt sich nur ausknipsen, wenn wir zwei von drei Energiesäulen abschalten – und die sind natürlich bewacht. Von Steingolems, pff!

Wie in allen Serienteilen wechselt das Spiel bei Gefechten von der Landkarte auf einen eigenen, schachbrettartigen Kampfbildschirm. Hier stehen sich die Einheiten gegenüber, ziehen und kämpfen einmal pro Runde, während der Held am Rand steht und sie indirekt unterstützt – je höher etwa sein Angriffswert, desto stärker auch die Attacken unserer Truppen. Jede Runde darf er aber auch einmal direkt eingreifen, mit einer regulären Attacke oder einem Zauber. Unsere Imani kann derzeit aber nur einen Regenrationspruch, also setzen wir lieber auf ihre »Might«-Attacke. Die feindlichen Steingolems halten zwar echt viel aus, sind aber langsam, und bis sie an unsere kleine Streitkraft rangestampft sind, haben unsere Fernkämpfer sie schon halb weggeputzt.

Aber das ist ja noch eine frühe Mission, in der wir auch früh unterwegs sind – das soll später noch knackiger werden. Eines zeigen die Kämpfe aber auch: Wer Heroes 5 und 6 kennt, fühlt sich hier gleich heimisch, denn das Kampfsystem ist fast unverändert. Wie gehabt dürfen wir Truppen auch wieder beliebig stapeln: 800 Armbrustschützen gegen 30 Knochendrachen? Kein Problem! Aber dazu später mehr.

Mit den eigenen Waffen geschlagen

Eine knappe Stunde, zwei Dutzend Gefechte und jede Menge unnötiger, aber trotzig gehorteter Holzstämmen später stöbern wir die Zentauren auf. Die sind in einem Bergwerk gefangen, das einen großen Teil der westlichen Landkarte einnimmt. Schick: Die Tagebau-Mine ist nicht einfach ein Gebäude, sondern wurde von den Map-Designern sozusagen schichtweise in die 3D-Landschaft gefräst. Im Hintergrund staut ein Damm einen See, mehrere Magiertrupps bewachen unsere armen Zentauren. Doch dummerweise besteht diese Security nicht nur aus lahmen Steingolems, sondern auch aus durchaus schlagkräftigen Disciple-Magiern auf fliegenden Teppichen. Die Kämpfe würden wir zwar vermutlich gewinnen, aber mit hohen Verlusten. Gibt's denn keinen anderen Weg, die Zentauren zu befreien? Verdammt.

Verdammt? VerDAMMT! Direkt am Bergwerkseingang steht ein Gebäude, das verdammt nach einem magischen Kraftwerk aussieht. Nach wenigen Kampfunden haben wir die Besatzung besiegt, ein blauer Lichtblitz schießt auf den Damm zu, schneidet einen Riss rein, der Damm bricht, Wassermassen reißen die starken Wachtrupps fort, die höher stehenden Zentauren traben herbei, schließen sich unserer Armee an. All das passiert übrigens nicht in einem Text-



Die Statue lässt sich umschubsen und als Brücke missbrauchen. So umgehen wir die dicke Fesung ganz hinten links am Wasserfall.

So entstand diese Preview

Wir haben die Entwickler von Limbic Entertainment in ihrem Büro in Langen besucht, wo wir Heroes 7 fünf Stunden exklusiv anspielen und anschließend mit den Entwicklern fachsimpeln konnten. Unsere Reisekosten wurden vom Publisher Ubisoft übernommen, genauso wie das leckere vegetarische Mittagessen in der Kantine der riesigen Flugsicherungsbehörde nebenan – bei dem das Fachsimpeln weiterging. Nur mit leerem Mund, natürlich.

fenster, sondern in einer Sequenz mitten in der 3D-Landschaft. Auf solche dynamischen Ereignisse treffen wir bei unserer Probesession immer wieder: Mal lässt sich eine Statue umschubsen und als Flussbrücke missbrauchen, mal müssen wir eine kaputte Brücke reparieren, mal eine reparierte wieder kaputt machen, um uns einen Feindhelden von der Pelle zu halten. Klar, vieles in unseren beiden Stronghold-Missionen ist geskriptet, vor allem in dieser ersten, aber wir haben nie das Gefühl, in einen Levelschlauch gestopft zu werden oder Quest um Quest stur abzuhaken. Oh, haben wir die Nebenquests erwähnt, mit denen wir uns zum Beispiel Bonustruppen, Erfahrung oder Extra-Ressourcen verdienen können?

We built this City

Dann, die zweite Mission, in der wir gegen Oberboss Jengo antreten: endlich Städte! Klar, die gab's schon immer, auch im Vorgänger Heroes 6, aber da sorgten sie für einen Aufschrei. Denn die einst schicken, detaillierten Stadtbildschirme waren lieblosen Screens mit drögen Renderbildchen gewichen. Ubisoft schob wegen der massiven Proteste zwar einen halbherzigen Pimp-Patch nach, doch da strampelte das Kind schon im Brunnen. Und jetzt? Da gibt's wieder schöne, handgezeichnete Stadtsichten, mit Animationen wie Wolken, Flattertäubchen und Wasserglitzern. Spielerisch ist dieses Stadtporträt zwar unnötig, weil das ebenfalls eingebaute organigramm-ar-

tige Baumenü viel übersichtlicher ist. Aber die klassische Ansicht sorgt eben für einen starken Atmosphäre-Schub – es ist einfach ein gutes Gefühl, aus einem armseligen Dorf Runde um Runde eine dicke Metropole zu erschaffen.

Und sie werden größer als je zuvor, die Metropolen. Denn es gibt mehr Gebäude: Zum Beispiel bekommen mehr Truppentypen ein Bauwerk, das ihre wöchentliche Rekrutierungszahl erhöht – wenn wir es errichten, tauchen zu Wochenbeginn also mehr rekrutierbare Truppen dieses Typs auf. Der Ausbau der Stadtfestung hingegen hat anders als früher keine Auswirkung mehr auf die Truppenmenge, sondern nur auf die Befestigungen und Abwehrtürme auf dem

Endlich wieder da: die Stadtbildschirme. Hier eine ausgebauter Zuflucht-Metropole (mit ausgeblendetem Interface). Auch hier haben wir Ihnen von links nach rechts die Gebäude kartiert – und erklären, was sie genau machen.

Rohstoff-Silo Liefert täglich eine zufällige der seltenen Ressourcen. Allerdings nur eine Einheit davon

Pferdeställe Erhöhen die Bewegungspunkte vorbeischauender Helden um 7, bis Ende der Woche

Justikar-Turm Hier rekrutieren wir Beschützer und Justikare (das Beschützer-Upgrade)

Übungsplatz Zum Rekrutieren von Kavalieren und Kürassieren – Havens Reiterei

Elraths Unendliche Gnade Das Gralsgebäude der Zufluchtsstädte bringt mächtige Boni

Schloss Die stärkste der Stadtbefestigungen

Kaserne Stellt Wächter und Legionäre bereit

Schmiede Verkauft Kriegsmaschinen (hier: Ballisten)

Alchemielabor Liefert täglich eine Einheit Sternensilber

Marktplatz Hier kaufen, verkaufen und tauschen wir Rohstoffe (je mehr Märkte wir in unserem Reich haben, desto günstiger die Kurse)

Ruhmeshalle Hier gibt's Landsknechte und Schwertmeister

Magierygilde Lehrt Helden neue Zaubersprüche (je höher die Gildenstufe, desto mächtiger die Zauberei)

Halle der Helden Hier schließen sich uns neue Helden an – gegen Gold

Kapitol Die höchste Stufe der »Gold-Gebäude«, lässt sich nur einmal pro Reich bauen

Chor der Gläubigen Eigene Helden im Machtbereich unserer Stadt können höherstufige Lichtzauber wirken

Stadtportal Wenn ein Held den entsprechenden Zauber beherrscht, kann er sich in diese Stadt beamen

Schützerturm Hier lungern Armbrust- und Scharfschützen herum – bis wir sie anheuern

Botschaft Unsere Helden haben eine bessere Chance, dass sich ihnen auf der Abenteuerkarte neutrale KI-Gegner anschließen (oder zumindest billiger anwerben lassen)

Septa des Elysiums Stellt Seraphim und Himmlische bereit – die Engel des Lichts

Wachturm der Champions Stellt mehr Kern- und Elite-truppen zur Verfügung

Schießplatz Verstärkt die Stadtverteidigung mit Schützertürmen

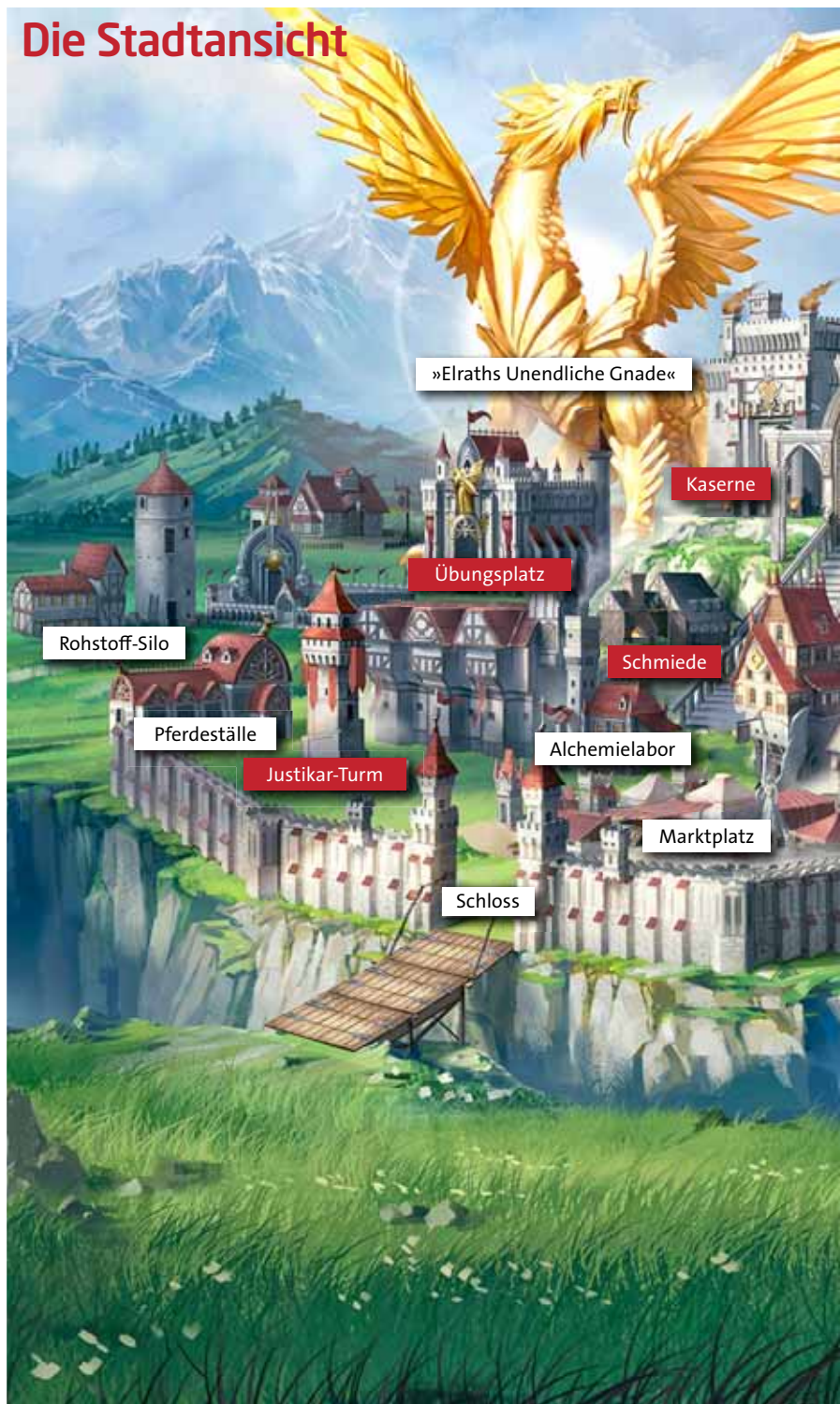
Diebesgilde Liefert Informationen über unsere Gegner

Konvent von Elrath Hier gibt's Schwestern – die blonde Zuflucht-Version des Erste-Hilfe-Zelts

Kathedrale des Lichts Stellt Kapläne und Äbte, die unter anderem magischen Schaden austeilten

Wolfszwinger Hier hausen Schattenwölfe und Silber-rücken – Game of Thrones lässt grüßen

Die Stadtsicht



Schlachtfeld, falls uns jemand angreift. Zweites Beispiel: Wir müssen uns öfter zwischen zwei Gebäuden entscheiden. Das betrifft nicht nur wie gehabt die zwei höchststufigen Truppentypen, die alternative Bauwerke brauchen, die sich gegenseitig ausschließen. Nein, es geht schon früher los: Unsere Stronghold-Stadt etwa muss sich zwischen der bekannten Diebesgilde und dem Gebäude »Smalltalks« entscheiden. Erstere verrät Infos über feindliche Truppenstärken, Ressourcen-Einkommen und so weiter. Letzteres erhöht im Machtbereich unserer Stadt die Chance, dass sich uns KI-Gegner anschließen, um derzeit 20 Prozent. Das in Heroes 6 eingeführte Konvertieren von Städten ist übrigens wieder

abgeschafft, wir können eine Nekromantenstadt also nicht mehr nachträglich in eine Dungeon-Siedlung verwandeln. War ja auch Quatsch, echt jetzt.

Troll dich, Katapult

Während die Stadtbildschirme auf dem ersten Blick zeigen, dass sich hier etwas verändert hat, müssen wir bei den Kämpfen schon zweimal hinschauen. Denn die ähneln optisch und spielerisch (noch) stark Heroes 5 und 6, bis hin zum Interface. Zumindest beim Aufbau der Schlachtfelder soll sich das noch ändern, Limbic will mehr Hindernisse und taktische Elemente einbauen, sodass wir Deckung suchen oder Engpässe geschickt nutzen können, um dickere Einheiten auszu-

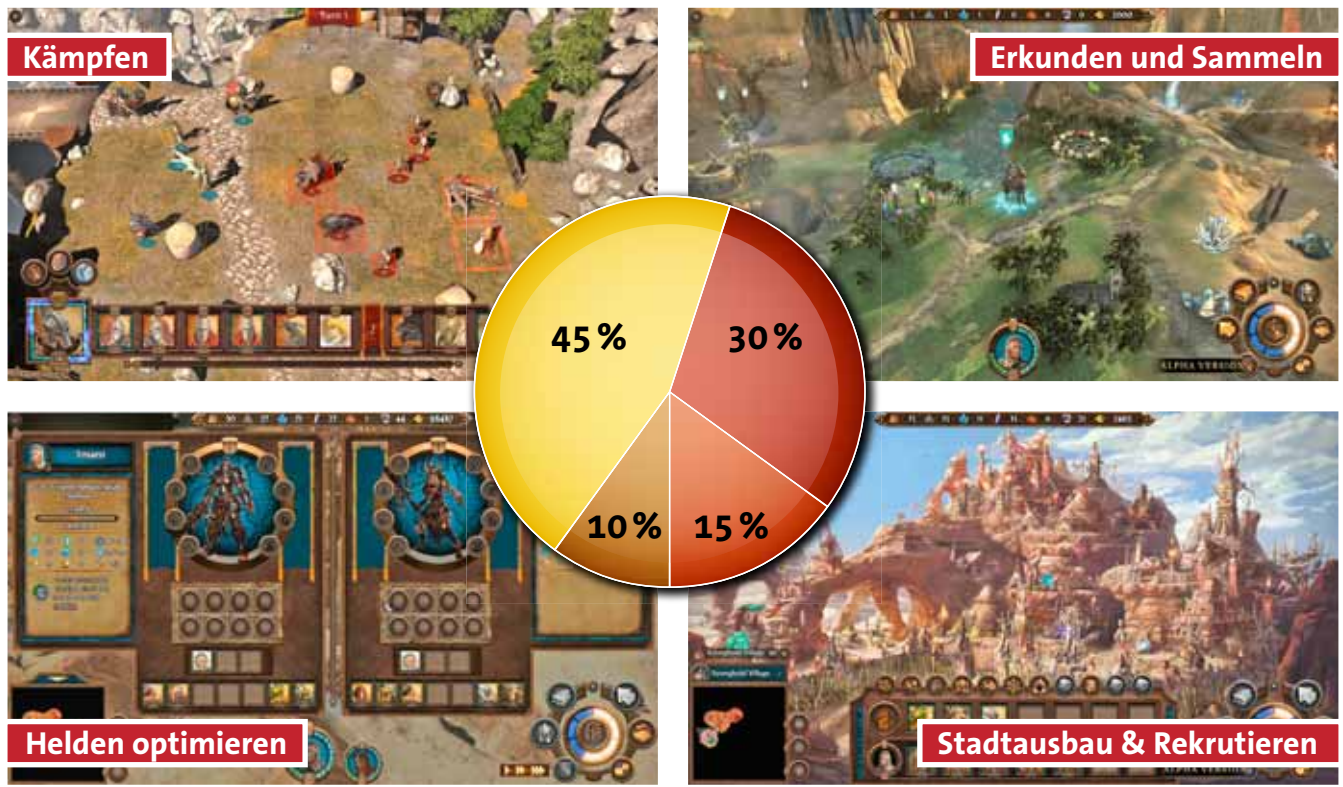
manövrieren, die mehrere Felder auf dem Schachbrett-Schlachtfeld belegen. Diese originellere Schlachtfeldgestaltung hat uns im Free2Play-Ableger Heroes Online schon sehr gut gefallen. Da mussten wir uns in Kämpfen auch mal unter Feindfeuer an Hindernissen vorbeiwinden oder taktische Positionen geschickt blockieren – eine willkommene Abwechslung zum klassischen »Links gegen Rechts«. Wenn Limbic das ebenfalls hinbekommt, wird hier alles gut.

Auch die komplette Kriegsmaschinerie aus Heroes 3 kommt zurück: Erste-Hilfe-Zelt, Katapult gegen Stadtmauern, Balliste als mächtige Fernkampfwaffe. Nur die gute, alte Munitionskarre fehlt, dabei war's früher gerade witzig, dem belagernden Gegner seinen Ge-



Die vier Zeitdiebe

Heroes 7 kombiniert vier Elemente zu einem großen Ganzen: Wir erkunden die großen Abenteuerkarten, sammeln Rohstoffe, erobern Bergwerke. Die ebenfalls rundenbasierten Kämpfe gegen KI-Helden, KI-Monster oder andere Spieler tragen wir auf einer eigenen Schlachtfeldkarte mit Schachbrettmuster aus. Eroberte Städte können wir jede Runde mit einem weiteren Gebäude(ausbau) erweitern, etwa mit einer Kaserne oder besseren Magiergilde. Rollenspielelemente kommen hinzu, wenn wir unseren Helden zehn von rund 60 Skills verpassen, Artefakte zuteilen und sie bis zu 70 Zaubersprüche lernen lassen.



schoßvorrat wegzuballern. Und allzu katastrophisch sehen die Wurfmaschinen in Heroes 7 auch nicht aus, bei unserem Stronghold-Angriff schleudert zum Beispiel ein fatter Troll die Felsbrocken aufs Feindgemäuer. Umso cooler, und das Ergebnis ist sowieso das gleiche: Wenn die Mauer an einer Stelle zusammenbricht, können wir mit Nahkämpfern durch die Bresche schlüpfen, statt nur Fernkämpfer, Flieger oder Teleporter gegen die Verteidiger einzusetzen. Beim Probe-spielen eines Stadtangriffs machte der KI-Verteidiger allerdings wieder einen klassischen Fehler und wurde ausfallend: Statt

sich einzuigeln, schickte er seine Nahkämpfer vors Festungstor. Das war aber auch die einzige Szene, in der die KI patzte, ansonsten machte sie schon einen soliden Eindruck. Für ein finales KI-Urteil ist es, mindestens sechs Monate vor Entwicklungsende, natürlich noch zu früh.

Alt-Eisen, Alt-Gold, Alt-Taste

Nicht zu früh ist es hingegen, die Grafik zu loben. Heroes 7 basiert auf der Unreal-Engine 3. Unsere gespielten Abenteuerkarten mit ihren Hügeln, Serpentina, Schluchten und Brücken nutzen die Vorteile von 3D gut

aus. Etwa dann, wenn wir mehrere Möglichkeiten haben, zu einem bestimmten Punkt der Karte zu kommen: den kurzen über die Brücke, die wir erst flicken müssen, was uns neben Rohstoffen eine kompletten Heldenrunde Bauzeit kostet? Oder den gewundenen Pfad durchs Tal, der länger dauert, aber auch mehr Schatzkisten mit Erfahrungspunkten und Gold birgt?

Apropos Kisten: Damit wir nicht ständig versehentlich an Ressourcen und Artefakten vorbeitreiben, können wir solche interaktiven Elemente per Alt-Taste wie in einem Action-Rollenspiel hervorheben. Allerdings haben wir etwas Eingewöhnungszeit gebraucht, tatsächlich nutzbare Kartenelemente von Schmuckobjekten zu unterscheiden – so dienen zum Beispiel Windmühlen an Haven-Äckern nur als schmuckes Beiwerk, statt tatsächlich Ressourcen zu liefern. Ach ja, die Ressourcen: Die sind, wie erwähnt, wieder auf sieben gestiegen. Zu den Evergreens Gold, Holz, Erz und Kristalle gesellen sich Sternensilber, Drachen- und Schattenstahl. Während wir mit Gold, Holz und Erz die meisten Basisgebäude einer Stadt errichten können, brauchen wir für hochstufige Bauten und Truppentypen die vier wertvolleren, selteneren Rohstoffe.

Ich ... muss ... aufhören ...

Und schon schlägt es zu, dieses »Nur noch eine Runde«-Spielgefühl, das so typisch ist für ein gutes Rundenstrategiespiel, das aber eben nicht jedes hinbekommt. Heroes 7



Untergrundkämpfe: Viele Karten führen uns auch wieder unter Tage.



Ein Trupp Schwertmeister ist an einem »Stapel« Kolosse gescheitert, hier schwenkt die Kamera in die Nahansicht.



Brücken sind taktisch wichtig: Die vordere ist unzerstörbar, die im Hintergrund müssen wir erst reparieren – sie lässt sich aber auch wieder demolieren.

dürfte es schaffen, wenn der Rest des Spiels so rund funktioniert wie unsere zwei Probeszenarios. Die machen, grob gerechnet, ein Viertel der Kampagnen aus: Sieben Feldzüge soll es im fertigen Spiel geben, jeder mit drei bis fünf langen Missionen. So gibt's eine Kampagne für jede der sechs spielbaren Fraktionen: Neben unseren Stronghold-Recken treffen wir dann auf weitere bekannte Parteien, nämlich Haven (Zuflucht), Akademie, Nekropolis, Dungeon und die Sylvaner-Elfen. Die siebte Kampagne vereint diese Völker im Kampf gegen ... okay, der Feind ist noch streng geheim. Wir rechnen aber nicht mit einer siebten Fraktion, sondern eher mit einem Superhelden plus Best-of der Championstruppen.

Jede Fraktion hat ihre Eigenheiten. Die Stronghold-Helden treten, wie der Name schon verrät, mit kampfstarken Truppen an, setzen also auf Might, sind bei der Magic aber eher schwachbrüstig. Genau umgekehrt ist's bei den Akademie-Recken. Und weil jede Fraktion eigene Truppentypen hat, die sich zudem einmal upgraden lassen, plus alternative High-End-Einheiten, wird das Basteln und Optimieren der idealen Helden-Armee-Kombo wieder eine mo-

tivierende Wissenschaft für sich. Also genau das, was sich Rundenstrategen wünschen. Sollen sich die hektischen Echtzeit-Typen doch woanders austoben!

Vote for Dwarves!

Vier der sechs Fraktionen hat Limbic bereits in einem frühen Entwicklungsstadium festgelegt, über zwei konnten die Fans abstimmen: Sylvaner-Elfen oder Fortress-Zwerge? Dungeon oder Inferno? Was wie ein netter Marketing-Gag klingt, bei dem der Sieger sowieso schon feststeht, entwickelte sich zum spannenden Duell. Denn bis zum Stichtag konnte man noch seine Stimme ändern, sodass ein richtiggehender Wahlkampf ausbrach: Fans der vier Fraktionen drehten witzig-obskure Youtube-Werbevideos, um für »ihre Partei« Stimmung zu machen und Unentschlossene auf ihre Seite zu ziehen.

Das Ergebnis: Dungeon schlug Inferno knapp mit 56 zu 44 Prozent, die Zwerge unterlagen deutlich mit 34 Prozent gegen die elfigen Sylvaner – was aber abzusehen war, denn die pummeligen Winzlinge sind halt weniger sexy als die eleganten Elfen. Doch das Abstimmen ging noch weiter, nämlich bei der Wahl des Line-Ups der Truppentypen.

Jede Fraktion hat acht verschiedene, drei davon sind Kerneinheiten, gefolgt von drei Champions und schließlich den beiden alternativen Elitetruppen; alle acht lassen sich zudem wie gehabt einmal upgraden. Unsere Stronghold-Jungs machten bereits einen ausgewogenen Eindruck; allein schon die Kerneinheiten Harpyie (kann weit fliegen, zuschlagen und zurückkehren) sowie Zentaur (schleudert einen Speer und kann sich dann noch bewegen) erlauben schnelle »Hit and Run«-Attacken, während der dicke Ur-Behemoth per »Mighty Pounce« über das halbe Schlachtfeld springt und dem Gegner beidhändig auf den Kopf hämmert – alles schick animiert, mit auseinanderklappernden Skelettkriegern und getroffenen Magiern, die in ihren fliegenden Teppichen versinken. Kein Wunder, dass man da schon mal die Uhrzeit vergisst. Martin Deppe



Runde Runden

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Wer ist Limbic Entertainment?

2002 gründeten drei ehemalige Sunflowers-Mitarbeiter die Limbic Entertainment GmbH in Langen bei Frankfurt am Main. Nach kunterbunt gemischten Spielen wie Das große RTL-Quiz, Crazy School und Gefeuert!, diversen Pferdehof-Titeln, dem Angler-Browserspiel Uferhelden (für das übrigens alle Mitarbeiter den Angelschein machen mussten) und dem Tower-Defense-Hit Tower Madness für iOS und Android verdiente sich Limbic schließlich einen guten Namen im Universum von Might & Magic: Nach zwei DLCs für Heroes 6 lieferten sie letztes Jahr



mit Might & Magic X: Legacy (Bild) ein solides Retrospiel ab. Wir gaben dem »Oldschool-Fest für alte Säcke« gute 79 Wertungspunkte. Rund 65 Leute arbeiten derzeit an Heroes 7, vor allem Programmierer, Game- und Map-Designer. Der Löwenanteil der Grafik und Animationen wird extern produziert. Gleiches gilt für das Gros der QA-Aufgaben.

Was für ein Unterschied! Ende 2005 konnte ich in Moskau bei Nival das erste Mal Heroes 5 ausprobieren – und das spielte sich mal so richtig krass anders als die Vorgänger: 3D statt 2D, viel detailliertere Animationen, mehr Story, eingblendete Zugreihenfolge bei den Schlachten, Simultanzüge im Multiplayer. Fast zehn Jahre später spiele ich jetzt Heroes 7, und fühle mich gleich wohl zu Hause. Denn Limbic kombiniert das Beste der bisherigen Heroes-Welten: schön volle Abenteuerkarten, stimmungsvolle Stadtbildschirme, endlich wieder mehr Rohstoffe, die alten Kriegsmaschinen, null Leerlauf. Klar, auf den ersten Blick sieht das alles nicht neu aus, doch es ist wie beim alljährlichen FIFA-Release: Die Grundmechanik ist zwar immer dieselbe (22 Mann streiten sich um einen Ball), aber es sind immer wieder mal andere Männer, andere Details, andere Schwerpunkte. Genau wie bei Heroes (sechs Fraktionen streiten sich um ein Reich), dessen Konzept so unverwundlich ist wie Fußball.

Kampf um dein Leben!

Postapokalypse ohne Ende! Survival-Spiele gibt es mehr als Zombies in DayZ. In unserem Special verraten wir Ihnen, was die Spiele unterscheidet und in welcher Katastrophenvision der Überlebenskampf besonders viel Spaß macht. Von Tobias Ritter

Wir sind nackt über Wiesen gehüpft, haben mit Sturmgewehren auf riesige Dinosaurier geschossen, sind mit Flugzeugen abgestürzt, wurden von Kannibalen verschleppt, von Zombies angeknabbert und von Mitspielern aufgeessen. Das Überleben während und nach ei-

ner Apokalypse kann ganz schön aufreibend sein – egal ob sie nun von Zombies oder dem dritten Weltkrieg ausgelöst wurde.

Damit Survival-Fans im Dickicht des Spieleangebots den Durchblick behalten, zeigen wir in unserem Special, welche Titel des Survival-Genres wirklich etwas Besonderes sind, was sie taugen und wann sie endlich fertig werden. Tobias Ritter

Rust

Status: **Early Access**

Das Szenario: Nackte Männer, die über Wiesen hüpfen. Klingt harmlos, ist aber die harte Realität in Rust. Auf einer atomar verstrahlten Insel kämpfen wir zunächst um das nackte Überleben. Und dann um Kleidung.

Die Gefahren: Zombies gibt es in Rust nicht (mehr). Eigentlich könnte also alles so einfach sein: ein bisschen was essen, mit ein wenig frischem Wasser nachspülen und um die wenigen gefährlichen Wildtiere wie Bären und Wölfe einen großen Bogen machen. Dieser Plan ginge fast auf, wären da nicht die bis zu 128 Spieler pro Server, die lieber erst schießen und dann fragen. Wohl dem, der eine freundliche Spielergruppe findet, die ihn aufnimmt.

Die Besonderheit: Das umfangreiche Crafting ermöglicht es uns, eigene Hütten und sogar ganze Forts zu bauen und so die Spielwelt mitzugestalten. Dank eines Schlafsacks spawnen wir dort, wo wir den Server zuletzt verlassen haben. Aber Vorsicht: Unsere Spielfigur bleibt auch dann körperlich in der Spielwelt, wenn wir ausgeloggt sind. Und Banditen lieben es, sich über »schlafende« Spieler herzumachen.

Entwicklungsstand: Noch sehr unfertig. Nach einem Engine-Wechsel hat das Team um Garry Newman (Garry's Mod) die Entwicklung von Rust fast von Grund auf neu begonnen, das Spiel befindet sich derzeit in der Alpha-Phase.

Empfohlen für: Spieler, die eine Hardcore-Survivalerfahrung suchen und sich auch

von zahlreichen Rückschlägen nicht abschrecken lassen. Am besten schließt man sich direkt einer erfahrenen Spielergruppe an. Wer die hohe Einstiegshürde einmal überwunden hat, kann in Rust viel Spaß haben. Auch ohne Zombies.



DayZ

Status: **Early Access**

Das Szenario: Der Klassiker: In einer von gefräßigen Zombies heimgesuchten Welt starten wir mit fast leeren Taschen und nur ein paar Fetzen am Leib in der Wildnis. Der Kampf um Nahrung, Waffen und kuschelig warme Tarnkleidung beginnt irgendwo im Dickicht oder an der Küste der osteuropäisch angehauchten Region Chernarus.



Die Gefahren: In der Theorie sollen die Zombies in DayZ eine ständige Bedrohung darstellen. Nachdem die Untoten durch die Behebung diverser Clippingfehler aber einiges von ihrer ungewollten Unberechenbarkeit verloren haben, sind sie aktuell eher dekorativ als wirklich gefährlich. Auch Nahrung findet sich in der Spielwelt reichlich, Überleben ist deshalb erstmal keine allzu hohe Hürde. Wie in Rust sind die maximal 49 Mitspieler pro Server unser größtes Problem. Eine der wohl häufigsten Todesursachen in DayZ: unter Zwang verspeiste Batterien, faule Früchte oder Desinfektionsmittel. In der 225 Quadratkilometer großen Spielwelt begegnet man so manchem sadistischen Psychopathen. Zwar trivial, aber ebenfalls sehr häufig: tödliche Schussverletzungen.

Die Besonderheit: Neben den psychologisch interessanten Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spielern bietet DayZ auch eine der authentischsten Spielwelten des Genres. Egal ob in abgelegenen Wäldern, auf der Gefängnisinsel oder in den herun-

tergekommenen Städten: Endzeit-Atmosphäre kommt einfach überall auf.

Entwicklungsstand: In den letzten Jahren haben die Entwickler hauptsächlich am Engine-Grundgerüst gefeilt. Die Früchte dieser Arbeit sollen 2015 geerntet werden. Hoffentlich. Das aus der technisch sicher nicht einwandfreien Mod-Version bekannte Survival-Feeling kommt nämlich noch nicht auf. Zombiebance und Loot-Verteilung wirken noch unausgereift, Schlüsselfeatures wie persistente Fahrzeuge sind erst teilweise integriert. Und der Gebäudebau fehlt noch komplett.

Empfohlen für: Eifrige Psychologiestudenten, Fans osteuropäischer Landschaften und Genre-Enthusiasten mit ein wenig Geduld. Vor Ende 2015 wird es mit dem richtig authentischen Survival-Feeling wohl nichts. Die grandiose Spielwelt lässt sich aber bis dahin auch so genießen. Allerdings: Mit 28 Euro ist DayZ auch der momentan teuerste Genrevertreter.

Stranded Deep

Status: **Early Access**

Das Szenario: Keine Zombies, keine Mitspieler, keine Apokalypse – zumindest keine globale. Unser ganz persönlicher Weltuntergang erfolgt hier in Form eines Flugzeugabsturzes. Wir landen erschöpft auf einer verlassenen Mini-Südseeinsel und sind fortan auf uns allein gestellt.

Die Gefahren: Die Natur, der Hunger und unsere eigene Dummheit. Auf unbedachte Spieler lauert der Tod hier quasi überall: auf Palmen mit tödlicher Fallhöhe, in ausgewegenen Laderäumen halbversunkener Schiffe oder auch in Form eigentlich banaler Alltagsprobleme wie einem verlegten Paddel. Ohne das sind lebensnotwendige Ausflüge auf eine der vielen Nachbarinseln nämlich nicht mehr ohne weiteres mög-

lich. Auch nicht ungefährlich: spitze Haizähne, die unseren Tauchgängen gerne mal ein abruptes Ende bereiten.

Die Besonderheit: Das Szenario. Einmal nicht in urbanen Umgebungen gegen Zombies oder Mutanten kämpfen zu müssen oder an jeder Hausecke von Mitspielern eine Kugel in den Rücken zu bekommen, ist eine erfrischend andere Survival-Erfahrung. Und zudem noch eine ganz persönliche.

Entwicklungsstand: Stranded Deep steht noch ziemlich am Anfang seiner Entwicklung. Nach wenigen Stunden Spielzeit hat man auf den stets ähnlichen Inseln schon fast alles entdeckt. Was fehlt ist zudem ein finales Ziel. Und natürlich »Freitag«.



Aber den gibt es möglicherweise bald in Form eines Mitspielers: Ein Koopmodus ist bereits geplant.

Empfohlen für: Survival-Fans mit Zombie-Aversion und Einzelgänger, die schon immer mal auf einer einsamen Insel ein Einsiedler-Leben à la Robinson Crusoe führen wollten.

The Forest

Status: **Early Access**



Das Szenario: Auch bei The Forest dient ein Flugzeugabsturz als Aufhänger. Dieses Mal spielt sich das nicht auf einer sonnigen Südseeinsel ab, sondern in einem wenig einladenden Wald.

Die Gefahren: Nicht nur Hunger und Durst erwarten uns im mysteriösen Wald, auch die Einheimischen sind offensichtlich nicht allzu gut auf Eindringlinge zu sprechen. Die kannibalischen Forstbewohner machen insbesondere in der Nacht Jagd auf uns. Wer nicht aufpasst, wird niedergeschlagen und in ein mysteriöses Höhlensystem verschleppt. Glücklicherweise können sich die unterschiedlichen Stämme auch untereinander nicht ausstehen. Das gibt uns hin und wieder Zeit, das Weite zu suchen, bevor wir im Kochtopf landen.

Die Besonderheit: Auch in The Forest erlaubt uns ein umfangreiches Crafting-System, zunächst ein Lager, später einen Unterschlupf und irgendwann sogar eine Holzfestung zu errichten. Als besonders ausgeklügelt erweist sich das Fallen-Crafting. Auch die ausgefallenen Gegner sind mal was anderes. Toll: Wir dürfen sogar kooperativ mit anderen Spielern ums Überleben kämpfen.

Entwicklungsstand: Die Entwicklung von The Forest geht derart zügig vonstatten, dass jede Aussage hier vermutlich morgen schon wieder überholt sein wird. Bereits in der Early-Access-Version 0.14 bietet das Spiel reichlich Inhalte und Features. Was noch fehlt, sind einige motivierende Langzeitziele. Und der Koop-Mehrspielermodus läuft noch etwas instabil.

Empfohlen für: Die bedrohliche Horroratmosphäre sowie die ausgefallenen und sogar miteinander interagierenden KI-Gegner sorgen für frischen Wind im Genre. Survival-Fans, die nicht auf Zombies bestehen, können schon jetzt zugreifen.

H1Z1

Status: **Early Access**

Das Szenario: Wieder einmal ist eine Zombieseuche über die Menschheit hereingebrochen. Gespielt wird dieses Mal ganz klassisch inmitten der USA. Ähnlich wie bei DayZ starten wir mit nur wenig Ausrüstung und müssen in Siedlungen und Städten nach überlebensnotwendigen Dingen suchen.

Die Gefahren: Die Bedrohung durch die bisher noch relativ ungefährlichen Zombies soll durch umherziehende Untotenherden noch massiv gesteigert werden. Bis dahin halten uns, wie so häufig in diesem Genre, andere Spieler auf Trab: Klopereien, surrende Pfeile und bleihaltige Luft sind an der Tagesordnung. Auch Hunger und Durst machen uns immer wieder zu schaffen.

Die Besonderheit: Einerseits die sehr auffällige Nähe zu DayZ. Andererseits das etwas fragwürdige Verkaufsmodell. In der Early-Access-Version kostet H1Z1 knapp 20 Euro. Das fertige Spiel soll über ein Free2Play-Modell finanziert werden. Schon jetzt können wir Geld in diverse virtuelle Dinge stecken. Besonders kontrovers: die mit Echtgeld kaufbaren Airdrops, in denen auch Waffen enthalten sein können. Interessant: das umfangreiche Crafting- und Bau-System und ein Battle-Royale-Spielmodus.

Entwicklungsstand: Anfangs mit einigen Problemen und unreichbaren Servern gestartet, läuft H1Z1 mittlerweile recht solide. Es gibt nutzbare Fahrzeuge, ein bereits ordentlich funktionierendes Crafting-System und erste Ansätze eines Bau-Features. Die Zombies brauchen hingegen noch etwas Zuwendung.

Empfohlen für: Wer DayZ bereits besitzt, kann auf das sehr ähnliche H1Z1 verzichten. Zumal der »Klon« grafisch nicht mit der Vorlage mithalten kann. Andererseits ist H1Z1 inhaltlich bereits mehr als nur auf Augenhöhe mit den Konkurrenten.



The Long Dark

Status: **Early Access**

Das Szenario: Hmmm, Zombies oder Flugzeugabsturz? Die Wahl beim wenig erfrischenden Szenario-Roulette fiel auf das unzuverlässige Luftverkehrsmittel. Dieses Mal verschlägt es uns in die winterliche Wildnis eines postapokalyptischen Kanadas ohne jegliche moderne Technologie.

Die Gefahren: Bittere Kälte, wilde Tiere, fiese Wetterschwankungen und nirgendwo was zu essen. Das Leben als Bruchpilot im eisigen Winter ist wahrlich nicht leicht. Der größte Gegner ist aber das Spiel selbst: Per Zufallsprinzip werden im Sandbox-Modus die Gegenstände in der Spielwelt verteilt und die Wetterbedingungen bestimmt – und das manchmal so unfair, dass ein Überleben gar nicht möglich ist. Wer nicht durch Frost oder

Hunger stirbt, der endet sehr schnell als Wolfsfutter – ob das angenehmer ist?

Die Besonderheit: Die impressionistische Grafik und die professionellen Sprecher heben The Long Dark atmosphärisch ganz klar von der Konkurrenz ab. So einsam, gemütschwer und der Kälte ausgeliefert haben wir uns bisher in noch keinem Spiel gefühlt.

Entwicklungsstand: Bisher ist nur der Sandbox-Modus spielbar, und der kann in seiner Komplexität bei weitem nicht mit Spielen wie DayZ, Rust oder Don't Starve mithalten. Die wahre Stärke des atmosphärischen Spiels soll später in seinem Story-Episoden-Format liegen. Das existiert jedoch bislang nur auf dem Papier.



Empfohlen für: Spieler, die auf Zombies, ein urbanes Setting und zwischenmenschliche Auseinandersetzungen verzichten können und stattdessen den einsamen Überlebenden in einer atmosphärisch dichten und künstlerisch eindrucksvollen lebensfeindlichen Welt spielen möchten.

GRAV

Status: **Early Access**



Das Szenario: Aliens statt Zombies. Außerirdische Planeten statt Großstadtfeeling oder irdischer Wildnis. Ansonsten orientiert sich GRAV am Bewährten: eine offene Spielwelt, jede Menge verstreute Ressourcen und ziemlich viele KI-Gegner.

Die Gefahren: Die außerirdische Fauna hat es in sich. Wer nicht aufpasst, den haben die fremden Lebensformen ganz schnell verspeist. Die Aliens sind schon jetzt ziemlich abwechslungsreich: Sie laufen, fliegen, kriechen oder explodieren. Sogar richtig fette Bossgegner wollen auf den fernen Planeten erlegt werden. Natürlich sind auch die anderen Spieler ein Faktor, der Fokus liegt aber auf dem PvE.

Die Besonderheit: Die farbenfrohen Planeten wirken aufgrund ihrer kuriosen Pflanzen, merkwürdigen Felsformationen und einzigartigen Ökosysteme tatsächlich herrlich außerirdisch und verleihen GRAV ein bemerkenswertes Alleinstellungsmerkmal. Wohltuend ist auch der Schwerpunkt auf anspruchsvollen Kämpfen gegen abwechslungsreiche KI-Gegner.

Entwicklungsstand: Gerade einmal sechs Monate Entwicklungszeit hat GRAV hinter sich. Viele wichtige Features fehlen daher noch. Der Spieleinstieg verläuft extrem holprig und mit einer immens steilen Lernkurve, die wir nur dank eines externen Wikis überhaupt meistern. Die Mehrspieler-Server mit ihren 32 Spielern werden zudem von starken Lags geplagt.

Empfohlen für: Hobby-Astronomen mit einem Faible für absurde extraterrestrische Welten. Echtes Survival-Feeling will hier (noch) nicht aufkommen, dafür erwacht angesichts der tollen Optik der Entdeckergeist. Zudem gibt es interessante Rollenspielelemente wie Dungeons und Levelaufstiege. Das alles läuft aber noch ziemlich unrund. Mit dem Kauf also lieber noch etwas warten!

Miscreated

Status: **Early Access**

Das Szenario: Apokalypse, offene Spielwelt, Spielstart irgendwo im Nirgendwo, Jeanshose, Turnschuhe und Taschenlampe im Inventar. Alles altbekannt. Statt auf Zombies setzt Miscreated aber auf eklige Mutanten als KI-Gegner. Immerhin etwas Abwechslung.

Die Gefahren: Mutanten. Und natürlich die Mitspieler. Aber das sollte Fans von Online-Survival-Spielen nicht mehr überraschen.

Die Besonderheit: Die CryEngine 3 zaubert eine umwerfende Grafik auf den Bildschirm. Die tolle Optik ist mit ihren Schattenwürfen und Reflexionen auch der Atmosphäre der Spielwelt zuträglich. Leider war es das dann aber auch schon mit den herausstechenden Eigenschaften des Spiels.

Entwicklungsstand: Potenzial hat Miscreated durchaus. Inhaltlich hat es bisher aber noch nicht allzu viel zu bieten. Die Map ist noch nicht komplett zugänglich, das Crafting-System noch ziemlich rudimentär, nutzbare Fahrzeuge gibt es auch noch nicht, und auch die KI-Gegner wirken nicht wirklich ausgefeilt.

Empfohlen für: Spieler, die sich in einer äußerst hübschen postapokalyptischen Spielwelt gerne gegenseitig die eine oder andere Kugel in den Körper jagen. Bislang sind die Inhalte außerdem noch ziemlich dürrig. Multiplayer-Survival-Fans sollten aber lieber auf Alternativen wie H1Z1, DayZ oder 7 Days to Die ausweichen.



7 Days to Die

Status: **Early Access**

Das Szenario: Zombies allein schockieren heutzutage niemanden mehr, 7 Days to Die setzt deshalb noch einen drauf: Der Dritte Weltkrieg ist der Auslöser für unser Survival-Dilemma. Wir befinden uns in einem noch bewohnbaren fiktiven Landkreis im US-amerikanischen Arizona. Unsere Aufgabe: Überleben.

Die Gefahren: Natürlich Untote. Zwar hat der Weltkrieg die Menschheit bereits arg dezimiert, die wenigen Überlebenden plagen sich jedoch zusätzlich noch mit einem Zombievirus herum. Infizierte sterben innerhalb von sieben Tagen und werden anschließend selbst zu blutrünstigen Zombies unterschiedlicher Art. Die Nacht birgt zusätzliche Gefahren: In der Dunkelheit sind die Untoten stärker und aggressiver und nehmen im Rudel ganze Gebäude auseinander. Je nach Server-Einstellungen gibt es auch PvP – dann sind natürlich auch die Mitspieler eine Gefahr.

Die Besonderheit: Die zufallsgenerierte Voxel-Spielwelt und der umfangreiche Basenbau heben 7 Days to Die von der Genrekonzurrenz ab. Quasi die gesamte Spielwelt ist modifizierbar. Wir können etwa Häuser errichten und wieder einreißen, um deren Materialien zu nutzen. Doch Vorsicht: Auch die Zombies brauchen nicht lange, um simple Holzkonstruktionen zu zerstören.

Entwicklungsstand: Die Entwicklung ist relativ weit fortgeschritten. Der Spielclient bietet ausreichend Inhalte und Features für langfristigen Spielspaß. Zuletzt gab es Verbesserungen an der Übersichtlichkeit des Craftings und an der Grafik.

Empfohlen für: Vor allem kooperativ eingestellte Spieler kommen bei der Errichtung größerer Festungen auf ihre Kosten. Eine gewisse Baulust muss aber vorhanden sein: Ohne sicheren Unterschlupf haben die Zombies schnell die Oberhand.



Don't Starve

Status: **fertig**



Das Szenario: Wir spielen den Forscher und Gentleman Wilson, der von einem Dämon in eine Falle gelockt und in eine mysteriöse Welt verschleppt wurde. Hier müssen wir die Ressourcen unserer Umgebung nutzen, versuchen mit den fremdartigen Bewohnern zurechtzukommen und einen Weg nach Hause finden. Im späteren Spielverlauf können wir auch andere Charaktere steuern.

Die Gefahren: Nahrungsmangel und verschiedene skurrile Gegner setzen uns und unserem Überlebenswillen massiv zu. Aufpassen müssen wir vor allen Dingen in der Nacht: Sobald es dunkel wird, greifen uns schwarze Monster an, die uns mit wenigen Schlägen erledigen können. Hauptfigur Wilson hat zudem Angst vor der Dunkelheit und verliert seinen Verstand, sobald er ihr zu lange ausgesetzt ist.

Die Besonderheit: Die schräge Optik, der tolle Sound, die abgefahrenen Charaktere (unter anderem ein kommunistischer Froschliebhaber namens Wolfgang!) der gute Spielfluss und die anhaltende Motivation durch verschiedene Umgebungen, eine interessante Geschichte und freischaltbare Charaktere machen aus Don't Starve etwas Besonderes.

Entwicklungsstand: Don't Starve ist eines der wenigen fertigen Survival-Spiele unserer Liste. Zumindest der Solomodus. Am Standalone-Mehrspieler-Part Don't Starve Together wird derzeit noch im Rahmen einer Early-Access-Phase gefeilt.

Empfohlen für: Spieler, die sich bereits für die Minecraft-Suchtschspirale »sammeln, entdecken, bauen, ausprobieren« begeistern konnten, werden auch mit Don't Starve glücklich. Allerdings ist das Spiel weniger Sandbox und mehr Adventure. Allein die schrägen Charaktere sind es wert, Don't Starve mal auszuprobieren.

Infestation: Survivor Stories

Status: **Early Access**

Das Szenario: Fünf Jahre nach dem Untergang der Zivilisation schlagen wir uns als Überlebender einer Zombiapokalypse in einer nordamerikanisch angehauchten Welt durch städtische Ruinen, Siedlungen, Farmen und die Wildnis.

Die Gefahren: Spawnkiller, Safezonecamper und Cheater. Nein, das sind nicht etwa illustre Namen gefährlicher KI-Bossgegner, sondern Bezeichnungen für die tatsächlich wohl unangenehmsten Arten von Spielern in Infestation: Survivor Stories. Die Zombies wiederum sind allenfalls im Rudel ein wenig unangenehm.

Die Besonderheit: Ein kostenpflichtiges Survival-Spiel, in dem sich Nahrung, Rucksäcke,

Rüstung, Bandagen, Munition und bestimmte Waffenaufsätze für echtes Geld kaufen lassen, ist wohl tatsächlich etwas Besonderes – wenn auch sicherlich nicht im positiven Sinne. Außerdem haftet dem Spiel seit Anbeginn das Stigma eines dreisten DayZ-Klons an.

Entwicklungsstand: So wirklich fertig ist Infestation: Survivor Stories noch nicht, dennoch stellen die Entwickler die Arbeiten demnächst ein und widmen sich mit Aftermath lieber einer Art Projektneustart, bei dem die Fehler der Vergangenheit nicht wiederholt werden sollen. Wir sind gespannt.

Empfohlen für: Wer sich tatsächlich für Deathmatch-Schießereien mit gelegentli-

chen Cheater-Ärgernissen an apokalyptischen Schauplätzen begeistern kann, darf zuschlagen. Alle anderen warten ab, was das kommende Aftermath taugt, und greifen in der Zwischenzeit zu DayZ oder H1Z1.



Unturned

Status: **Early Access**

Das Szenario: Wenn DayZ und Minecraft ein Kind hätten, es sähe wohl wie Unturned aus. Das von einem einzelnen Jugendlichen entwickelte Spiel entlässt uns in eine Klotzwelt voller Zombies, in der wir den klassischen Betätigungen nachgehen: nützliche Gegenstände finden, uns die Untoten vom Leib halten, einen Unterschlupf bauen und überleben.

Die Gefahren: Hauptsächlich die schnellen und kräftigen Zombies und der Hunger. Feindlich gesinnte Spieler begegnen uns lediglich auf entsprechend eingestellten PvP-Servern.

Die Besonderheit: Als einziger Titel in unserer Survival-Games-Liste ist Unturned aktuell tatsächlich kostenlos spielbar. Die Early-Access-Version kann gratis bei Steam heruntergeladen und genutzt werden. Finanziert wird das Spiel über Gold-Accounts (Kostenpunkt: 5 Euro) mit kosmetischen Zusatzinhalten, einem Zugang zu speziellen Gold-Servern und weiteren nicht spielentscheidenden Inhalten. Außerdem ist Unturned besonders modfreundlich.

Entwicklungsstand: In-Game-Map-Editor, Serverlisten, Support des Anti-Cheat-Systems VAC und des Steam-Workshops – mit Version 3.0 hat Unturned vor allem technisch zugelegt. Auch inhaltlich ist das Spiel gut aufgestellt: Quasi wöchentlich erscheinen neue Updates.

Empfohlen für: Spieler, die sich von der Minecraft-Grafik nicht abschrecken lassen. Am meisten Spaß macht's zudem kooperativ mit einer größeren Gruppe.



Beasts of Prey

Status: **Early Access**



Das Szenario: Mit nicht viel mehr als einem Kampfmesser bewaffnet finden wir uns in einer Art tropischem Paradies wieder. Äußerst ungewöhnlich: Statt Zombies streifen hier gigantische Dinosaurier durch die Spielwelt. Dino-Setting trifft auf Gegenwart, Jurassic Park lässt grüßen. Das weitere Vorgehen ähnelt dann wieder der Genre-Konkurrenz: Rohstoffe sammeln, eine Behausung bauen und die eigene Wehrhaftigkeit durch immer bessere Ausrüstung steigern.

Die Gefahren: Wieder einmal sind es die lieben Mitspieler, die aus Beasts of Prey ein gefährliches Spiel machen. Ebenfalls nicht ungefährlich: die kleineren flinken Dinosaurier. Und auch die KI-Kannibalen können ein Problem darstellen. Eher behäbig sind Mega-Urzeitviecher wie der Tyrannosaurus Rex.

Die Besonderheit: Das umfangreiche Crafting-System erlaubt uns die Errichtung von ausgefallenen Dingen wie lasergesteuerten und mit Näherungssensoren ausgestatteten Geschütztürmen. Ebenfalls ungewöhnlich: Gespielt wird ganz MMO-like gemeinsam auf nur einem persistenten Server. In der Theorie ist die Anzahl der Spieler dabei nicht begrenzt. Die Spielwelt soll mit zunehmender Bevölkerung wachsen.

Entwicklungsstand: Einigermaßen stabil läuft das Spiel bereits, allerdings sind zahlreiche Spielinhalte noch fehlerhaft oder nicht implementiert. Einige Gegenstände haben zum Beispiel noch keine Funktion und manch ein Gegner ist unsichtbar.

Empfohlen für: Geduldige Überlebensingenieure, die sich gerne in einer von Dinosauriern bewohnten Tropenlandschaft ein neues Zuhause errichten. Auch Fans der »Jurassic Park«-Filme und verprellte Stomping-Land-Kunden dürften auf ihre Kosten kommen.

Project Zomboid

Status: **Early Access**

Das Szenario: Natürlich eine Zombie-Apokalypse. Statt im Wald oder am Strand finden wir uns dieses Mal jedoch in einem gemütlichen Starthaus in einem amerikanischen Vorort wieder. Das sollten wir aber zügig verlassen: Die Untoten klopfen schon ans Fenster.

Die Gefahren: Zombie-Survival-Spiele gibt es viele, eine wirkliche Gefahr stellen die Untoten aber nur in den wenigsten davon dar. Project Zomboid ist so eine Ausnahme: Den Untoten entkommen wir nur mit viel Geschick und guten Reaktionen. Aber auch der Alltag kann gefährlich sein. Ein nicht gewechselter Wundverband führt schnell zu einer tödlichen Infektion. Und ein brennender Backofen ist auch nicht zu unterschätzen.

Die Besonderheit: Project Zomboid ist quasi das Ultima Online unter den Survival-Spielen: Hinter einer spröden Fassade verbirgt sich ein komplexes Spiel mit großem Tiefgang. Wir können fast jedes Objekt benutzen, zahllose Craftingmöglichkeiten entdecken und unseren Charakter wie in einem Rollenspiel verbessern. Und: Das Spiel ist außerordentlich modfreundlich. Besonders interessant ist außerdem der lokale Koopmodus für bis zu vier Spieler.

Entwicklungsstand: Für ein Early-Access-Spiel sehr weit fortgeschritten. Einzig der interessante Mehrspielerpart läuft noch instabil und bedarf gravierender Verbesserungen. Aber auch hier bewegt sich was: Waren anfangs lediglich maximal 12 Spieler



möglich, finden sich mittlerweile sogar Server mit bis zu 100 Slots.

Empfohlen für: Spieler, die besonders viel Wert auf Realismus legen und über die reichlich altbackene Grafik hinwegsehen können. Und alle, denen die kostenlose Demoversion gefällt.

The Stomping Land

Status: **eingestellt**

Das Szenario: In einer Welt voller Dinosaurier sollten wir eigentlich Stämme gründen, primitive Waffen herstellen, Fallen bauen und die prähistorischen Bestien jagen. Doch daraus wird wohl nichts.

Die Gefahren: Achtung: Abzockgefahr! Seit September 2014 warten Käufer von The Stomping Land vergeblich auf neue Updates. Das Spiel war bereits von Steam verschwunden, tauchte zwischenzeitlich wieder auf und ist zum aktuellen Zeitpunkt wieder futsch. Die Website der Entwickler ist inzwischen offline. Kickstarter-Backer und Early-Access-Käufer können sich von ihrem Geld wohl verabschieden.

Die Besonderheit: Eigentlich klangen die Ideen so vielversprechend. Wir hätten nicht nur Dinos jagen, sondern die Urzeitechsen auch zähmen und als Reittiere nutzen können sollen. Ein interessantes Feature, das aber wohl zumindest in diesem Spiel keine Anwendung mehr finden wird.

Entwicklungsstand: Die Entwicklung von The Stomping Land wurde ganz offensichtlich eingestellt. Nachdem der Projektleiter sich monatelang in Schweigen hüllte, haben sich immer mehr ehemalige Mitarbeiter inzwischen neuen Projekten zugewandt. Außerdem wurde der offizielle Twitter-Account vor einiger Zeit gelöscht.



Empfohlen für: The Stomping Land ist mittlerweile zwar ohnehin nicht mehr erhältlich, sollte das Spiel jedoch irgendwann noch einmal irgendwo auftauchen: Finger weg! Bloß nicht kaufen.

Life is Feudal: Your Own

Status: **Early Access**

Das Szenario: Mit derzeit maximal 63 weiteren Spielern befinden wir uns in einer mittelalterlichen Welt und besitzen eine Unterbuchse, eine Tunika und ein paar Kekse. Der Weg bis zum strahlenden Feudal-Ritter ist offensichtlich weit und steinig. Also fangen wir wie in anderen Genvertretern mit Altbewährtem an: Wir klauben Baumrinden von Bäumen, pflücken Äste,

sammeln Pflanzenfasern und basteln uns allerhand brauchbare Dinge daraus.

Die Gefahren: Andere Spieler jagen uns in Life is Feudal: Your Own gerne mal mit der Heugabel vom Hof. Verstehen wir, war ja auch kein Zuckerschlecken damals im Mittelalter. Insbesondere bei größeren Schlachten zwischen hochgerüsteten Spielern wird's dann aber echt lebensgefährlich. Zwar plagt uns auch hier hin und wieder der Hunger. Essen ist jedoch leicht zu beschaffen.

Die Besonderheit: Ähnlich wie 7 Days to Die bietet Life is Feudal: Your Own ein komplexes Bau- und Crafting-System. Quasi die gesamte Spielwelt lässt sich modifizieren und formen. So entstehen mit reichlich Aufwand ganze Dörfer von Spielerhand. Bis dahin ist es aber ein richtig langer Weg: Erst müssen die notwendigen Fähigkeiten durch ihre Anwendung entsprechend verbessert werden, dann braucht es auch noch ausrei-

chend Rohstoffe und schließlich entsprechend viele Helfer.

Entwicklungsstand: Zwar klappt das Bauen schon recht gut und auch die Spielwelt sieht wunderbar aus, aber ewig lange Ladezeiten und Bugs nerven auf Dauer gewaltig und rechtfertigen den hohen Preis (30 Euro) derzeit noch nicht.

Empfohlen für: Life is Feudal ist bereits in der Your-Own-Variante ein Komplexitätsmonster. Quasi eine Mischung aus 7 Days to Die und Project Zomboid – nur im Mittelalter, ohne Zombies und noch ziemlich unfertig. Wer darauf steht, darf gern zugreifen, muss aber damit rechnen, mehrere Wochen Spielzeit investieren zu müssen, nur um an das erste eigene Schwert zu gelangen. Eine Gruppe ist zudem fast schon zwingend erforderlich, alleine kommt man hier nicht wirklich weit. Das Mittelalter war halt kein Zuckerschlecken.



Minecraft

Status: **fertig**

Das Szenario: Eine aus unzähligen Blöcken bestehende Spielwelt, die bei jedem Neustart anders aussieht. Nahezu alle dieser Riesenpixel sind abbaubar und können wiederverwendet werden. Unsere Aufgabe: Unterschlupf suchen, Dinge abbauen, Dinge herstellen und Dinge töten.

Die Gefahren: Skelette, Zombies, Spinnen, explodierende Creeper und richtig fiese Viecher wie der Enderdrache und der Wither. In Minecraft lauern viele Gefahren. Es empfiehlt sich also bei einsetzender Dunkelheit ein Erdloch aufzusuchen oder direkt ein sicheres Haus zu bauen und fiese Kreaturen auszusperren. Andere Spieler sind nur dann eine Gefahr, wenn der PvP-Modus aktiviert ist.

Die Besonderheit: Minecraft ist eigentlich an sich schon eine Besonderheit. Über 55 Millionen Exemplare des Spiels wurden bereits verkauft. Und das, obwohl das Spiel einst als Indie-Projekt eines einzelnen schwedischen Programmierers begann. Ansonsten ist wohl insbesondere die komplett aus abtragbaren Blöcken bestehende Spielwelt zu nennen.

Entwicklungsstand: Alle grundlegenden Funktionen sind implementiert, es gibt massig Inhalte zum Ausprobieren, einen Kreativmodus in dem wir frei bauen können, und auch der optionale Mehrspielermodus funktioniert soweit. Zwar wird auch weiterhin an Minecraft gearbeitet, die aktuelle Version ist aber quasi ein fertiges Spiel.



Empfohlen für: Eigentlich jeden, der auch nur im Entferntesten etwas mit dem Survival-Genre anfangen kann und den die eigenwillige Klotzoptik nicht abschreckt – andererseits dürften alle, die diese Bedingungen erfüllen, Minecraft auch schon besitzen. Die 20 Euro sind in jedem Fall gut angelegt.



Das Team

Die Frage des Monats
stammt dieses Mal
von unserem Leser
Reiner Hauser.



Heiko

**HEIKO KLINGE,
CHEFREDAKTEUR**
heiko@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN House of Cards. Hatte gedacht, Politikserien müssen automatisch langweilig sein. Wie ich mich da mal geirrt habe!
ZULETZT GEHÖRT Weezer: Everything will be alright in the end. Der Versuch, den Frühling mit Gute-Laune-Geschrammel herbeizubeschwören.
ZULETZT GEDACHT »Und da soll noch seiner sagen, Orks wären blöde!« Bin echt beeindruckt, wie gut und nachvollziehbar die Schwarzpelze in Mordors Schatten ihr eigenes Leben führen.

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID? Tatsächlich wollte ich schon als kleiner Steppke Journalist werden, wahlweise Sportreporter oder Spieltester. Darf also mit Fug und Recht behaupten, mir mit meinem Job einen Kindheitstraum erfüllt zu haben.

**MICHAEL GRAF,
CHEFREDAKTION**
micha@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Birdman. Großartig.
ZULETZT GEHÖRT Den Bioshock-Soundtrack beim U-Bahnfahren. Passt erstaunlich gut.
ZULETZT GEDACHT Ist mein Alter an meinen Augenringen schuld oder Cities: Skylines? Hm, vermutlich beide. Die Schweine!

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID? Anwalt. Ich finde es faszinierend, Gesetzestexte zu lesen und zu interpretieren. Vor Gericht hätte ich aber meine ironische Ader unterdrücken müssen, wäre schiefgegangen. Und zumindest das Gesetzeszeugs kann ich ja auf der Vorletzten ausleben. Alternative: Analyst. Ich lese nämlich auch gerne Geschäftsberichte. Wer ein Unternehmen verstehen will, muss nur seine Zahlen kennen. Gilt übrigens auch bei Publishern.

Micha



Nils

**NILS RAETTIG
REDAKTEUR**
nils@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Plus elf Grad auf dem Außenthermometer. Auf den Winter 2015 scheint völlig unerwartet der Frühling 2015 zu folgen.
ZULETZT GEHÖRT Noch mehr Vogelgezwitscher als in meiner ersten Münchener Wohnung, womit die Frühlingstheorie wohl bestätigt ist.
ZULETZT GEDACHT Wetter geht immer.

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID? Ich habe mich nach dem Studium sowohl auf Stellen als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Uni als auch im journalistischen Bereich beworben, mit leichter Präferenz für die Uni-Laufbahn. Die Stelle als Redakteur (beziehungsweise Volontär) kam aber zuerst, worüber ich heute sehr froh bin – schließlich wäre ich sonst nie bei dem Heft gelandet, das ich seit 1997 lese.

**FLORIAN KLEIN
RESSORTLEITER HARDWARE**
florian@gamestar.de

ZULETZT GESPIELT Shadow Warrior, macht in der Neuauflage viel Spaß – Katana ftw!!
ZULETZT GELESEN Andy Weir: The Martian. Technisch sehr spannend und auch lustig, aber der Held bleibt mir zu sehr Story-Schablone.
ZULETZT GEDACHT Zum Friseur habe ich es immer noch nicht geschafft, aber meine Frau ist helfend eingesprungen – ich sehe wieder was!

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID? Keinen, und das ist immer noch so. Ich würde mich am liebsten den ganzen Tag mit Spielen beschäftigen: mit meinen Kindern, meinem PC, meinen Büchern, meiner Musiksammlung, meinem Mountain Bike und Snow Board, meinen (bald) Katzen und vor allem meiner Frau. Daher ist mein Beruf nur zweite Wahl. ;-)

Flori





Jan

**JAN PURRUCKER,
REDAKTEUR**

jan@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Mal wieder The Apartment. Hervorragende Drama-Komödie von 1960.

ZULETZT GEHÖRT Aus dem Schatten ins Licht von Kontra K. Geht nach vorne und ins Ohr. Auf Dauer fehlt mir aber die Abwechslung.

ZULETZT GEDACHT Fahrer mit Auto-Aufklebern bezüglich der Namen ihrer Kinder, ihrer Religion oder dem Apple-Logo sind mir auf Anhieb unsympathisch.

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID? Stuntman. Hat sich aber schnell erledigt, weil ich dafür erst eine abgeschlossene Ausbildung gebraucht hätte. Nach dem Abi wollt ich dann zum Bund. Die wollten mich aber wegen dem Heuschnipfen nicht. Gleiches galt für die Polizei. blieb nur studieren und dann hier landen.

**ANDRE PESCHKE,
CHEFREDAKTION**

andre@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN The Maze Runner.

Gar nicht mal so schlecht... bis dann das völlig bescheuerte Ende alles kaputt gemacht hat.

ZULETZT GESPIELT Naissance – Surreales Hüpf- und Erforschungsspiel. Sehr nett. Hüpforschung, sozusagen. Neues Genre!

ZULETZT GEDACHT In Zukunft ein intellektuelles Buch pro Monat lesen, damit ich hier nicht immer das Bonanza der Banalitäten abgebe!

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID?

Filmregisseur. Meine Frühwerke »Der explodierende Playmobil-Saloon« und »Der Weiße Hai in der Badewanne« werden sicherlich noch Generationen von Filmstudenten beschäftigen!

Andre



Petra

**PETRA SCHMITZ,
LEITENDE REDAKTEURIN**

petra@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Marvel's: Agents of Shield.

Ich find's cool!

ZULETZT GEHÖRT Alles vom Känguru: Chroniken, Manifest, Offenbarung. Witzig!

ZULETZT GEDACHT Diesen Winter hätten sich 2014/2015 auch sparen können.

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID?

Bestseller-Autorin. Wobei das Wort »Autor« beziehungsweise »Autorin« ja auch irgendwie igit ist. Hat Max Goldt mal behauptet, glaube ich. Und das damit begründet, dass Autoren eigentlich nur so Ratgeber wie »Gesund durch Morgenurin« oder »Wie baue ich mir eine Arche in den Schrebergarten?« oder ähnliches schreiben. Und was soll ich sagen? Recht hat der Herr Goldt! Deswegen: Bestseller-Schriftstellerin!

**MARKUS SCHWERTTEL,
CHEFREDAKTION**

markus@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Lilyhammer, endlich mal.

ZULETZT GEHÖRT The Be Good Tanyas, schwungvoller kanadischer Frauen-Folk, stellenweise aber fast zu kitschig.

ZULETZT GEDACHT Warum ist es so schwierig, sinnvolle, spaßige Companion-Apps zu machen?

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID?

Glaubt mir kein Mensch: Berufsschul-Lehrer. Was man halt so wird, mit einem Studium der Wirtschaftspädagogik. Klang damals super verlockend (Verbeamtung! 12 Wochen Ferien! Nachmittags frei!), aber dann kam mir die Stellenanzeige in der GameStar dazwischen.

Markus



Sebastian

**SEBASTIAN STANGE,
REDAKTEUR**

sebastian@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Hugh Howley: Wool. Gekauft, weils um ein Endzeitszenario geht, durchgelesen, weils ein krasses Gedankenspiel ist und mich wirklich fasziniert hat. Schön!

ZULETZT GENOSSEN Frühling, Sonne, Natur.
ZULETZT GEDACHT Nachdem ich eine Weile mit dem Oculus Devkit 2 herumspielen konnte, ist meine Vorfreude auf VR neu entflammt. Nur teuer wird es: VR-Brille, neuer PC, Spiele. Heieiei!

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID? Ich war ziemlich orientierungslos, bevor ich über Praktika beim Journalismus gelandet bin. Ich wusste auch nach dem Abbruch meines Studiums nicht, was aus mir werden sollte. Ich dachte, das kommt von allein, weil man ja auch erwachsen wird. Doch so ist das leider nicht.

**DIMITRY HALLEY,
TRAINEE**

dimitry@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Navy CIS per Amazon Prime. Ich weiß, ich weiß, aber irgendwie komme ich nicht von los. Und so mies ist es echt nicht.

ZULETZT GEHÖRT Hotline Miami 2. Der Soundtrack ist unglaublich gut, ich trage seitdem eine Löwenmaske.

ZULETZT GELESEN All Star Batman. Kaum zu glauben, dass Frank Miller mal cool war. Ein bisschen der George Lucas der Comic-Welt.

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID?

Müllmann. Ehrlich. Die stehen hinten auf den Fahrzeugen drauf, während sie am Fahren sind! Wie cool ist das denn bitte? Danach wollte ich Astronaut werden. Dann Regisseur. Dann Schriftsteller. Und nach dem Studium kam GameStar bei raus. Ein roter Faden ist mir wichtig.

Dimitry



Johannes

**JOHANNES ROHE,
REDAKTEUR**

johannes@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Viel Trash TV – gezwungenermaßen. Aber das Finale von Der Bachelor war wirklich faszinierend skurril.

ZULETZT GELESEN Auf der Terasse! In der Sonne! Juhu, endlich wieder Frühling.

ZULETZT GEDACHT Schaffe ich es dieses Jahr endlich, genug Kohle beiseite zu schaffen, um einen Motorradführerschein zu machen? Das wäre toll!

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID?

Baggerfahrer! Aber ich wollte nie einen lahmen Radlader, sondern immer einen Hydraulikbagger mit Ketten und Greifer. Mein fehlendes handwerkliches Geschick hat mich dann aber zeitig dazu gezwungen, auf Spieltester als Traumberuf umzusatteln. Eine weise Entscheidung.

**MICHAEL OBERMEIER,
REDAKTEUR**

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN The Imitation Game:

Spannendes und berührendes Drama über Codeknacker im Zweiten Weltkrieg. Toll!

ZULETZT GESEHEN Die Kapverden-Insel Boa Vista. Sieht stellenweise aus wie Fallout. Hübsch.

ZULETZT GEDACHT Ihr könnt eure Feature-Dump-Sammelquests in Zukunft bitte selbst erledigen, liebe Open-World-Blockbuster. Dafür habe ich zu wenig Lebenszeit.

WELCHEN BERUFSWUNSCH HATTET IHR, BEVOR IHR BEI DER GAMESTAR GELANDET SEID?

Abgesehen von den Berufsbildern »Playboy« und »Nächtlicher Rächer« habe ich tatsächlich seit meinem zwölften Lebensjahr davon geträumt, später mal bei der GameStar zu landen. Und siehe da: Hat geklappt. Also alle drei.

Michael



Genre-Charts

Action-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Actionspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	10
2	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	13/13	90	10	9	8	10	8	10	9	7	10	9	9
3	Ori and the Blind Forest	Action-Adventure	Microsoft/Moon Studios	04/15	88	10	9	8	10	9	7	8	9	9	9	9
4	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	9	8
5	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft	12/14	87	8	10	8	8	9	10	9	7	9	9	9
6	Metro Redux	Ego-Shooter	4A Games/Deep Silver	10/14	87	8	9	9	10	10	7	9	7	10	8	8
7	Castlevania: Lords of Shadow	Action-Adventure	Konami/Mercury Steam	10/13	87	8	9	10	10	7	10	8	8	10	7	7
8	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda/MachineGames	06/14	86	7	8	9	10	9	9	9	6	10	9	9
9	Payday 2	Multiplayer-Shooter	505 Games/Overkill Software	11/13	86	7	8	8	8	8	10	10	9	10	8	8
10	The Evil Within	Actionspiel	Bethesda/Tango Gameworks	11/14	85	8	9	8	10	8	8	9	7	9	9	9
11	L. Croft & the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix/Crystal Dynamics	01/15	85	8	8	9	8	10	10	9	7	10	6	6
12	The Binding of Isaac: Rebirth	Action-Adventure	Nicalis/Team Meat	01/15	85	6	8	9	9	9	10	9	7	10	8	8
13	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal	07/14	85	9	8	9	9	9	10	8	7	9	7	7
14	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment/Gaijin	01/14	85	8	9	7	8	8	9	10	10	8	8	8
15	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft/Ubisoft	11/13	85	9	10	7	10	9	8	10	7	9	6	6

Abenteuer-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
1	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
2	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	04/14	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
3	WoW: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/14	88	8	9	9	9	9	9	9	9	8	9
4	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic/Larian Studios	08/14	87	7	8	8	10	7	10	8	10	10	9
5	Wildstar	Online-Rollenspiel	NCsoft/Carbine Studios	07/14	86	7	8	8	8	9	10	7	10	10	9
6	Grim Fandango Remastered	Adventure	Double Fine	– (GS.de)	85	4	9	7	10	9	9	9	10	9	9
7	The Talos Principle	Puzzlespiel	Devolver Digital/Croteam	02/15	85	7	8	8	9	9	8	9	8	9	10
8	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/14	85	10	9	9	9	6	10	9	8	7	8
9	Sherlock Holmes: C&P	Adventure	Focus/Frogwares	10/14	85	8	8	8	9	9	8	9	8	9	9
10	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
11	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
12	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
13	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
14	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
15	Forced	Action-Rollenspiel	~Beta Dwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7

Strategie-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Storypositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endspiel
1	Civilization 5 Collection	Rundenstrategie	2K/Firaxis	01/14	90	8	9	9	10	9	10	9	7	9	10
2	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic	08/13	90	9	9	10	9	8	9	9	8	10	9
3	Cities: Skylines	Aufbau-Strategie	Paradox/Colossal Order	04/15	88	9	8	8	10	8	9	8	9	9	10
4	Tropico 5	Aufbau-Strategie	Kalypso/Haemimont	06/14	88	9	8	8	10	9	10	9	8	9	8
5	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
6	Total War: Attila	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	03/15	87	9	9	7	10	8	10	10	6	9	9
7	Heroes of Might & Magic 3 HD	Rundenstrategie	Ubisoft/New World Computing	03/15	86	6	7	10	8	9	10	9	8	10	9
8	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
9	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
10	Homeworld Remastered	Echtzeit-Strategie	~/Gearbox	04/15	84	8	9	8	10	7	10	8	7	9	8

Sport-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	FIFA 15	Sportspiel	EA/EA Sports	11/14	88	9	9	9	9	9	10	9	8	8	8
2	Pro Evolution Soccer 2015	Sportspiel	Konami/Konami	12/14	87	8	7	9	9	9	9	10	8	8	10
3	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
4	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	EA/Ghost Games	01/14	85	9	10	9	9	7	8	7	7	9	10
5	Trackmania 2	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	09/13	85	7	7	9	9	8	9	8	9	10	9

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Wenn der verwendete Kopierschutz Besonderheiten erfordert, etwa eine Online-Aktivierung, dann weisen wir in einem separaten Kasten darauf hin.

2 Spielverlauf und Genre-Check

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht stark vereinfacht, wie sich der Spaß im Laufe des Spiels entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Balken an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren individuellen Vorlieben deckt.

3 Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus eines Spiels fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reiner Multiplayer-Titel. Außerdem finden Sie hier Details zu den jeweiligen Spielmodi.

4 Einzelwertungen

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einsteiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungslevel entspricht.

6 PC-Konfiguration

Die Systemanforderungen des Spiels, eingeteilt in drei Kategorien. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft flüssig mit allen Details.

7 Spielspaß-Wertung

Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

über 90 Absoluter Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung zur Spielspaßwertung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

$$\frac{\text{Preis in Euro}}{\text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} : 2)}$$

Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in eine Note um:

bis 1 Euro Sehr gut
bis 2 Euro Gut
bis 3 Euro Befriedigend
bis 4 Euro Ausreichend
bis 5 Euro Mangelhaft
darüber Ungenügend

TERMIN 17.2.2015 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Total War: Attila

Strategiespiel

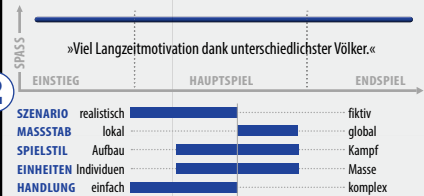
Publisher Sega
Entwickler Creative Assembly
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Nein **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Gut

»Die Multiplayer-Kampagne macht Spaß, kostet aber auch enorm viel Zeit.«

GRAFIK

➤ malerische Kampagnenkarte ➤ detaillierte Schlachtfelder
➤ schicke Kampfanimationen ➤ bei fehlendem Sonnenschein oft grau-bräunliche Matschgrafik

SOUND

➤ düsterer, atmosphärischer Soundtrack ➤ Generals-Ansprachen vor der Schlacht ➤ viele Einheiten-Gesprächsfetzen
➤ Zusammenprall von Einheiten könnte wichtiger klingen

BALANCE

➤ fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ➤ Online-Enzyklopädie ➤ Tutorial-Kampagne erklärt viele Spielaspekte ...
➤ ... verschweigt aber auch entscheidende

ATMOSPHÄRE

➤ düstere Endzeit-Atmosphäre ➤ hübsche Minivideos zu jedem Ereignis ➤ ansprechendes Interface ➤ Nomaden-Fraktionen im Horden-Modus spielen sich interessant

BEDIENUNG

➤ Schlachten-Interface und -Icons besser lesbar als in Rome 2
➤ Kampagnenkarte weiter herauszoombar als in Rome 2
➤ einige Infos zu versteckt oder unzureichend aufgeschlüsselt

UMFANG

➤ große Kampagne mit zehn Fraktionen spielbar ➤ konfigurierbare Einzelgefechte aller Art gegen die KI ➤ neun historische Bonusschlachten ➤ gigantische Kampagnenkarte

STARTPOSITIONEN

➤ jede Fraktion bietet interessante Herausforderungen
➤ Expansion für die Barbaren-Königreiche ➤ gloriole Plünderzüge bei den Hunnen ➤ eigene Zielvorgaben für jede Fraktion

KI

➤ wenig Totalausfälle ➤ grundsätzlich ordentlich in offenen Feldschlachten ... ➤ ... aber unkoordiniert bei vielen gleichzeitigen Scharmützeln ➤ schwächelt bei Belagerungen

EINHEITEN

➤ Forschung schaltet bessere Varianten frei ➤ Schere-Stein-Papier-Prinzip konsequent umgesetzt ➤ zu viele exakt gleiche Einheiten, gerade bei den germanischen Fraktionen

KAMPAGNE

➤ gigantischer Wiederspielwert ➤ roter Faden durch die Kampagne dank Questsystem ➤ zwei Forschungsbäume: militärisch und zivil ➤ Politiksystem vernachlässigbar





Die Zwischensequenzen sehen wirklich gut aus, sie wurden zuerst mit Schauspielern gefilmt und dann gerendert.



Hier müssen wir die Blutung an der Schulter unserer Kollegin stillen und gleichzeitig Angreifer umpusten.

Battlefield Hardline

Spielspaß in Handschellen

Was man dem Singleplayer hoch anrechnen muss: Er macht Dinge anders als die Vorgänger. Allerdings bedeutet anders nicht automatisch gut. Von Petra Schmitz

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Visceral Games** Termin: **19.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

TEST

Wir brüllen »Hände hoch!« und wedeln mit unserer Polizeimarke. Und siehe da, die drei Drogendealer, die vor der alten Schule rumlungern, heben tatsächlich ihre Pfoten und lassen sich anstandslos in Handschellen legen. So erstaunlich wie bekloppt. Immerhin könnten uns die Typen einfach ins Gesicht schießen und wären um ein Problem ärmer. Die Idee, dass wir als Polizist im Soloeinsatz von Battlefield Hardline nicht jeden bösen Buben einfach umpusten um zu gewinnen, ist auf den ersten Blick gar nicht mal so abwegig. Als Polizist ballert man eben nicht einfach drauf los, man bringt Schurken hinter Gitter. Wenn wir uns allerdings wie in

Viscerals Variante des Polizistendaseins wirklich nur ungesehen nah genug an die Schurken ranwanzeln und unsere Marke zücken müssen, um sie zum Aufgeben zu bewegen, dann wird's irgendwann surreal. Vor allem, wenn wir im späteren Verlauf des Spiels längst nicht mehr Polizist, sondern selbst entfloherne Verbrecher sind und die Nummer mit der Marke nach wie vor funktioniert. Fazit: Die ursprüngliche Idee ist gut, die Umsetzung ist es leider nicht.

Vom Cop zum Verbrecher

Von vorne: Als junger Polizist Nicolas Mendoza arbeiten wir im Drogendezerntat von Miami. Es tobt ein Krieg unter den Drogenbanden, irgendjemand im Dezernat steckt als Drahtzieher mittendrin. In der ersten

Hälfte des Spiels sollen wir unter den Dealern aufräumen und dem Schlingel in den eigenen Reihen auf die Schliche kommen. Das klappt auch, jedoch mit einem unglücklichen Ausgang. Als wir alle nötigen Beweise für eine Verhaftung in der Tasche haben, schiebt man uns den Schwarzen Peter zu und wir landen im Knast. Drei Jahre später werden wir von unerwarteten Verbündeten freigesprengt, damit wir in der zweiten Hälfte des Spiels Rache nehmen können.

Das Problem von Hardline ist der Anspruch, den das Spiel an sich selbst hat. Es will wie eine coole Cop-Serie sein (es nennt seine Missionen passenderweise Episoden), in der wir nach und nach eine Verbindung zu den Charakteren knüpfen, Zuneigungen und Abneigungen aufbauen. Das gelänge Hardline vielleicht, wenn die Entwickler aufs eigentliche Spiel verzichtet hätten. Aber zwischen den Expositionen der Figuren und deren Geschichten sollen wir ja auch noch was tun, uns nämlich durch die



Im Keller einer Lagerhalle brennt eine Drogenplantage. Wir müssen uns durchballern.

Warum keine Wertung?

Wenn Sie diese Ausgabe lesen, ist Battlefield Hardline bereits erschienen. Vor Drucklegung konnten wir allerdings nur den Singleplayer-Teil in Ruhe spielen, den Multiplayer haben wir lediglich auf einem zweitägigen Test-Event in London erlebt und das auch nur auf der PlayStation 4, unsere Eindrücke schildern wir ab Seite 62. Deswegen gibt's im Folgenden nur eine Wertungstendenz. Unser finales Urteil lesen Sie auf GameStar.de oder in der kommenden Ausgabe.



Ermüdend

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ach Mensch! Ich hatte mir nach Battlefield 4 so sehr eine gescheite Solokampagne für die Serie gewünscht, und jetzt so ein Unsinn! Und dabei haben doch angeblich mehrere Serienautoren an Hardline mitgearbeitet. Vielleicht zu viele? Köche, Brei und so? Hätte man sich auf einen Schurken konzentriert und auf 50 Prozent der Nebencharaktere und der damit verbundenen Dialoge verzichtet, wären die sechs bis acht Stunden Kampagne sicher besser, weil klarer zu folgen gewesen. Aber abgesehen von der kruden Story haben mich auch Mechanik und Leveldesign nicht gepackt. Das optionale Schleichen und Verhaften hat die zumindest für mich ermüdenden, weil abwechslungsarmen Ballereien zwar hin und wieder aufgelockert, allerdings konnte ich dabei nie ausblenden, wie blödsinnig das eigentlich ist. Unter uns, hätte ich den Solopart von Hardline nicht testen müssen, ich hätte niemals sein Ende gesehen. Apropos das Ende: Das hat mich tatsächlich ein bisschen überrascht. Weil die Entwickler auf das eine Klischee, auf das sie die ganze Zeit hinsteuern, dann doch verzichten.

Levels schießen oder Schurken dingfest machen. Je nach Vorliebe und Situation. Und so quetschen die Entwickler sowohl mäßig launige Buddyfrotzeleien, persönliche Hintergrundgeschichten über schlimme Kindheiten auf Kuba und Tête-à-Têtes mit Drogendealern als auch Informationen über den Fall in die Dialoge. Am Ende entsteht ein riesiger Schwurbelberg, in dem uns alle Figuren völlig egal bleiben.

Punkteklauberei

Dafür wundern wir uns bis zum Schluss über diese schräge Verhaftungsmechanik. Selbst im Hauptquartier des Oberschurken funktioniert die einwandfrei. Warum man die Drogengangster verhaften sollte, statt sie umzunieten? Weil einen das Spiel mit Punkten dafür belohnt. Wenn es gar ein polizeilich gesuchter Verbrecher ist, den wir in

Handschellen legen, gibt's noch mehr Punkte. Genauso, wenn wir die Schauplätze mühevoll mit unserem Scanner nach Hinweisen auf Fälle absuchen. Unser Resultat schlägt sich dann in sogenannten Expertenrängen nieder, die wiederum dafür sorgen, dass wir eine größere Auswahl von Waffen, Aufsätzen und anderen Hilfsmitteln wie brauchbaren Munitionskisten und überflüssigen Medipacks (der Held heilt auch ohne rasend schnell) zur Verfügung haben. Pro Episode schalten wir obendrein auch noch ein Goodie für den Multiplayer frei.

Lieber Paris als Hinterhof

Pro Episode (es sind zehn) schickt uns das Spiel entweder zu mehreren Schauplätzen oder hält uns lange an einem einzigen, dafür recht großen fest. Ein Beispiel: In Kalifornien treffen wir eine Kontaktperson in der Wüste, danach fahren wir mit ihr in ein Lager, werden dort in einen Bunker gesperrt, entkommen, klauen unsere Ausrüstung aus dem Lager zurück und brausen anschließend auf einen Flugplatz, wo wir am Steuer eines Panzers unter den Gegnern aufräumen. Das alles in Episode 8. So abwechslungsreich das auch klingen mag: Die meisten Maps präsentieren sich unspektakulär. Grundsätzlich geht die Schlichtheit in Ordnung, wir schrotten ja nicht die Wahrzeichen der französischen Hauptstadt, sondern sind auf Hinterhöfen oder in Villen unterwegs. Mehr Detailliebe und Pfiff hätten aber nicht geschadet. Da rettet auch der besagte Panzereinsatz nichts. Im Gegenteil, die Szene wirkt vielmehr wie die unbeholfene Umsetzung des Gedankens »Jetzt muss aber echt mal was Großes in die Luft fliegen!« Unser Blödsinnshighlight ist jedoch die Nummer mit dem Wasser im Liftschacht. Wir tauchen von Etage 20 durch den Schacht in ein Penthouse hinauf, obwohl unser Helfer zuvor unbehelligt mit dem Fensterputzeraufzug aufs Dach des Wolkenkratzers gefahren ist, um ... ach!

Ich höre nichts!

Der Soloeinsatz von Hardline steht dem von Battlefield 4 in Sachen Blödsinn also nicht allzu viel nach. Technisch hinkt er sogar hinterher. Das liegt vor allem an den schlichten



Wir zücken unsere Marke, und die Bösen lassen sich in Handschellen legen.

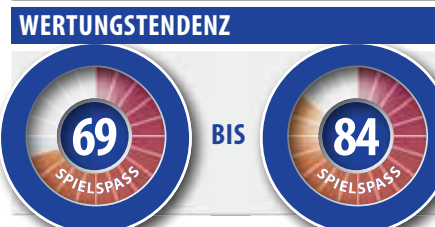
Kopierschutz

Battlefield Hardline muss auf EAs Online-Plattform Origin aktiviert werden. Anschließend kann das Spiel nicht mehr weiterverkauft werden.

Schauplätzen, an denen die Engine ihre Muskeln nicht recht spielen lassen kann. Zerstörungsgorgien fehlen, ab und zu geht lediglich eine Spanplatte zu Bruch. Beim Sound allerdings hat Visceral gemurkst. Die Stimmen sind oft zu leise, dann für ein paar Worte erschreckend laut. Gerade bei einer wilden Verfolgungsjagd über eine Brücke in Miami mussten wir höllisch aufpassen, um das Gespräch zwischen Mendoza und seiner Partnerin Khai zu verstehen. Aber wie wir bereits gelernt haben: Allzu viel entgeht einem da ohnehin nicht. **PET**

TERMIN	19.3.2015	PREIS	55 Euro	USK	ab 18 Jahren
Battlefield Hardline Ego-Shooter					
Publisher	Electronic Arts				
Entwickler	Visceral Games				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD				
Kopierschutz	EA Origin				

GRAFIK	- weiche Animationen - schöne Lichteffekte - starke Clippingfehler in der Kampagne - Wie schneidet die Grafik im Multiplayer ab?	7-8
SOUND	- gute Waffensounds - Gegner an Schrittgäuschen hörbar - gute deutsche Sprecher - Soundfehler in Solokampagne - Gibt's Soundaussetzer im Multiplayer?	7-9
BALANCE	- vier Schwierigkeitsgrade für Solokampagne - Wie ist die Klassenbalance im Multiplayer? - Sind die Mehrspielerkarten ausgewogen?	7-9
ATMOSPHÄRE	- lustige Chaos-Momente - Spannung im Rescue-Modus - mehr Action dank kleinerer Maps - Solokampagne ohne Battlefield-Gefühl und Höhepunkte	7
BEDIENUNG	- gutes Körpergefühl - einfache Fahrzeug-Steuerung - Spawn-Cam - Funktioniert das Battlelog? - Laufen die Server stabil? - Bugs?	6-10
UMFANG	- haufenweise Waffen und Ausrüstung - sieben Spielmodi - neun Karten in unterschiedlichen Größen - Solokampagne etwa acht Stunden lang	9
LEVELDESIGN	- unterschiedliche Karten aber routinisiert und ohne Highlights - Wie wirken sich die Evolution-Elemente auf Spiel aus? - Lassen sich die neuen Gadgets sinnvoll einsetzen?	7-9
KI/TEAMWORK	- nützliches Multiplayer-Spotting - Boni für Unterstützungsleistungen - Squad-Belohnungen - brauchbare KI - Wie wirkt sich der Hacker (Commander) aufs Teamspiel aus?	8-9
KAMPAGNE/HANDLUNG	- solides Shooter-Gameplay - optionales Schleichen oder Verhaften das blödsinnig umgesetzt ist - krude Handlung - langweilige Aufgaben - klischeebehaftete Charaktere	4
MULTIPLAYER	- neue und spaßige Modi - ansonsten erprobte Spielvarianten wie Conquest - Motiviert der Waffenkauf so wie das sonst übliche Freischalten? - Gewinnt Crosshair an Spieltiefe?	7-10



Der Multiplayer-Modus: Unterwältigend

Petra Schmitz hat in London zwei Tage Battlefield Hardline gespielt. Hier schildert sie, warum sie nicht euphorisiert ist, und warum wir niemals unseren Test auf diesem Event basieren lassen.



Die Autorin

Petra Schmitz mag Ego-Shooter, die guten. Zuletzt hat sie Wolfenstein: The New Order begeistert. Apropos: Ihren ersten erinnerungswürdigen Shooter-Kontakt hatte sie mit einem hierzulande verbotenen Spiel. Heimlich im laufenden Informatikunterricht.

Ich kann mir nicht so recht erklären, was sich Electronic Arts und Visceral bei diesem Test-Event zu Battlefield Hardline gedacht haben. Gerade noch spricht der Creative Director Ian Milham gegenüber den anwesenden Redakteuren von »wichtiger Taktik« und »Absprache«, und dann schaue ich ein paar Minuten später auf meine Konsole und muss feststellen, dass alle Charaktere den gleichen Namen tragen und den Kopfhörern ein Mikrofon für die angeblich ja so wichtige Kommunikation fehlt. Die Frage, ob sich zumindest was an den Namen ändern ließe, verneinen die anwesenden EA-Techniker. Überhaupt Test-Events für Multiplayer-Shooter! Wer sich das ausgedacht hat! Doch das ist eine andere Geschichte, über die ich gerne mal an anderer Stelle referiere.

Immerhin sitzen wir deutschen Journalisten allesamt in einer Reihe und fühlen uns zunächst sicher, weil wir uns kennen und immerhin noch zuhören können. Aber auch das klappt nicht so wie gedacht. Oft sind wir in unterschiedlichen Teams, und ein Wechsel ist auch nicht immer möglich. Am zweiten Tag

spielen wir nicht einmal alle durchgängig auf dem gleichen Server, weil sich die Italiener unsere Plätze vom Vortag geschnappt haben. Zum Verständnis: Die Server sind nach Sitzreihen aufgeteilt.

Okay, die Event-Bedingungen könnten besser sein – vielleicht kommen die Stärken des Spiels ja später auf den öffentlichen Servern besser rüber. Denn taktisches Vorgehen ist ja immer am einfachsten, wenn man mit über die Welt verstreuten Unbekannten spielt. Ja, das war ironisch, im Idealfall rottet man sich mit seinen Kumpels zu einem Squad zusammen. Aber ich bin zum Spielen da, nicht zum Meckern. Und gespielt wird danach auch. Alle Modi, alle Karten. Was taugt es denn nun, das neue und vermeintlich »kleine« Battlefield?

Ich fahre um den Sieg

Die Ballerei fühlt sich erstmal gut an, da unterscheidet sich beim ersten Fühlen für mich nicht viel von Battlefield 4. Was mir allerdings fehlt, ist der spürbare Fortschritt. Für das Event hat uns Visceral alles freigeschaltet, ich renne von Beginn an mit einer durchschlagkräftigen Waffe und entsprechend hilfreichen Aufsätzen rum. Was ja einerseits nett ist, aber ... wie gesagt, der Fortschritt fehlt.

Wer nur schießen will, sollte in Battlefield Hardline übrigens einen großen Bogen um den Modus »Hotwire« schlagen. Darin braust man mit Autos (quasi mobilen Flaggenpunkten) über die Maps, und je länger man die Kisten am Laufen und von feindlichen Raketenwerfern fernhält, desto mehr Punkte sackt man ein. Das spielt sich kurzweilig, chaotisch, mit viel Gelächter, wird zumindest mir aber nach drei, vier Runden hintereinander langweilig. Ich finde es deutlich befriedigender, mit Knarre im Anschlag über die Maps zu laufen. Natürlich kann man das in Hotwire auch, aber allzu viele Abschüsse und allzu viele Punkte gibt's so nicht, der Modus ist für Autofahrer gemacht.

Klein ist besser

Am besten gefällt mir an den zwei Eventtagen tatsächlich »Conquest«. Ausgerechnet der Modus, den ich in den anderen Battlefields gar nicht so wahnsinnig gerne spiele. Es wirkt sicher so, als würde ich hier den Marketing-Sprech von Visceral nachplappern, wenn ich sage, dass ich keine Lust darauf habe, gefühlte Stunden zum Flaggenpunkt zu laufen oder zu fahren, nur um da dann erschossen zu werden und dass mir deswegen die kompakteren Karten von Hardline mehr taugen. Aber genauso ist es nun



Eine der hübschesten Maps von Hardline ist wohl Bank Job.



Auf der Karte Everglades kämpfen wir unter anderem um eine Fracking-Anlage, deren Türme einstürzen können.



Um einen Heli vom Himmel zu holen, muss man lang mit seiner Waffe auf ihn schießen oder den Raketenwerfer auf der Karte finden.

mal. Ich vermisste die Jets und Panzer nicht eine Sekunde. Okay, zwei Helikopter pro Team gibt's noch immer, aber die gehen mir als passioniertem Infanteristen längst nicht so sehr auf die Nerven wie der sonst übliche große Fuhrpark. Diese eine Partie »Dust Bowl« mit fünf nah beieinander liegenden Flaggenpunkten jedenfalls ist für mich ein grandioser Spaß. Schnell, kein Leerlauf und trotzdem im Rahmen der Möglichkeiten durchaus koordiniert. Zumindest in meinem Team. Dass wir am Ende dann auch noch haushoch gewinnen – die Kirsche auf der Sahne.

Ja, wo laufen sie denn?

»Rescue«, der Geiselbefreiungsmodus von Hardline, wird für mich anschließend zur Überraschung. Nicht, weil der Modus an sich originell ist, den kennen alle, die in den letzten 15 Jahre nicht unter einem Stein gelebt haben, sondern vielmehr, weil die Mitspielenden im Gegensatz zu mir lieber blindlings über den offensichtlichen Weg ins Verderben rennen, statt sich mal die Maps und eventuell alternative Routen anzuschauen. Davon gibt's nämlich etliche. Da kann ich mir ja ausmalen, welches Chaos später auf den öffentlichen Servern herrschen wird, wenn nicht mal erfahrene Journalisten in der Lage sind, mit Bedacht zu arbeiten. Und so kommt es dann auch, dass ich in mehreren Fällen als Letzte von meinem Team unterwegs bin, um die Geiseln zu befreien beziehungsweise die andere Mannschaft auszuknipsen. Was mir auf der Karte »Bank Job« sogar zweimal gelingt. Ein gutes Gefühl, wie im entsprechenden Modus von Counter-Strike eben. Rescue werde ich öfter spielen.

Witzlos!

Diese VIP-Variante namens »Crosshair« (Fadenkreuz) allerdings wohl nicht, die gestaltet sich zumindest auf dem Event als Witzmodus, dem der Witz fehlt. Kurz als Erklärung: Das eine Team muss eine nur mit einer goldenen Desert Eagle bewaffnete »Very Important Person« zu einem von zwei Abholpunkten begleiten, das andere Team hat was dagegen. Was aber, wenn die Maps und die Spieleranzahl so angelegt sind, dass die Zielperson in drei von fünf Fällen einfach unbehelligt durchpreschen kann und die beste Taktik der Angreifer die ist, auf den Abholpunkten sitzen zu bleiben, auf denen sie nämlich fast spawnen? Wie schon gesagt, dann ist es witzlos. Ian Milham kontert auf meine Frage, ob den Modus vor uns schon mal jemand gespielt habe, dass der deutlich besser werden würde, wenn man die Maps und die Gadgets kennt.

Überhaupt die Gadgets wie Zipline und so! Die benutzen wir alle nur kurz, um sie mal benutzt zu haben, aber richtig ernsthaft wird das Zeug während der zwei Tage nicht eingesetzt. Ich allerdings renne immerhin ständig mit Gasmaske und Gasgranate rum. Tatsächlich lohnt sich das. Vor allem auf Maps, in denen es etwas beengter zugeht, lassen die Betäubungsbollen oft mehrere Gegner auf einmal röcheln.

Das unspektakulärste Battlefield

Stichwort Maps: In den Betas haben wir ja schon drei gesehen, die restlichen sechs sind ähnlich unspektakulär. Auf »Riptide« weht irgendwann ein Sturm, auf »The Block« kann man das Haus in der Mitte abfackeln, auf »Everglades« stürzen Frackingtürme ein. Levolution im Kleinen, Überschaubaren also. Welchen Einfluss diese Elemente jeweils aufs Spielgeschehen haben, müssen wir im richtigen Test rausfinden. Optisch hauen sie mich jedenfalls nicht aus den Schuhen. Überhaupt sieht Hardline so unspektakulär aus wie kein anderes Battlefield zuvor. Es wirkt auf mich wie der kleine, dreckige Bruder von Battlefield 4. Daran können selbst die »neuen« Spielmodi nichts ändern. Und ich glaube, auch den Kollegen der anderen Publikationen geht's nicht anders. Ich schaue dem Release von Battlefield Hardline nach den zwei Tagen in London jedenfalls ohne große Euphorie entgegen. Das war bei Battlefield 4 noch anders, die anschließende Enttäuschung über den Zustand des Spiels fiel umso größer aus. Vielleicht überrascht mich Hardline ja mit einem butterweichen Start ohne Bugs. Ich wünsche es mir, glaube aber aktuell noch nicht so recht daran.

Klar, der Multiplayermodus von Hardline hat mir in seinen besten Momenten wirklich Spaß gemacht. Weil es ja noch immer ein Battlefield ist, nur in kleiner. Das grundsätzliche Gefühl, das ich nach zwei Tagen London im Gepäck habe, lässt sich aber nur mit »Ganz nett!« zusammenfassen. Das Spiel ist weit davon entfernt, schlecht zu sein. Aber überragend würde ich es auch nicht nennen. Ich fürchte, dass Hardline in ein paar Monaten keinen mehr interessieren wird – außer es offenbart eine Spielteufe, die ich bisher darin noch nicht erkennen konnte.

So testen wir nicht!

Bleibt zu hoffen, dass niemand der Anwesenden am Ende wirklich seinen Test auf diesem Event basieren lässt. Man kann nach gerade zwei Tagen beim besten Willen keine finale Aussage zu den Maps und den neuen Modi treffen. Das braucht mehr Zeit. Außerdem wäre das allein wegen der jüngsten Historie keine clevere Idee. Ich erinnere mich daran, dass der Multiplayer von Battlefield 4 auf dem Test-Event Ende 2013 in Stockholm auch anstandslos lief. Was nach Release allerdings auf den Internet-Servern abging, ist ein weiteres trauriges Launchkapitel in der Seriengeschichte.

Das Versprechen von Visceral, Hardline würde im Live-Betrieb keine Zicken wie Battlefield 4 machen, verbuche ich schon vor dem Event ein bisschen unter Wunschenken. Als der Sound das erste Mal abgehackt über die Kopfhörer stottert und noch mehr, als der Server das erste Mal kurz vor Ende einer Runde abraucht, befürchte ich Schlimmes für die nächsten Wochen. Nun ja, abwarten. Ich will den Teufel nicht an die Wand malen. Noch dazu spielen wir ausschließlich auf der PlayStation 4, Xbox One und PC bleiben beim London-Event außen vor. **PET**

Homeworld Remastered Collection

Schöne, neue Heimatwelt



Die Homeworld Remastered Collection poliert zwei Weltraum-Strategieklassiker auf Hochglanz, bringt aber auch spielerische Änderungen, die nicht allen Veteranen gefallen dürften. Von Michael Graf

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Gearbox** Entwickler: **Gearbox**
Termin: **25.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **32 Euro**

Auf DVD: Test-Video

TEST

Die Homeworld Remastered Collection hat Homeworld für immer verdorben. Also das alte Homeworld. Kanti-ge Raumschiffchen, beklebt mit Matschtexturen, die aussehen, als hätte ein

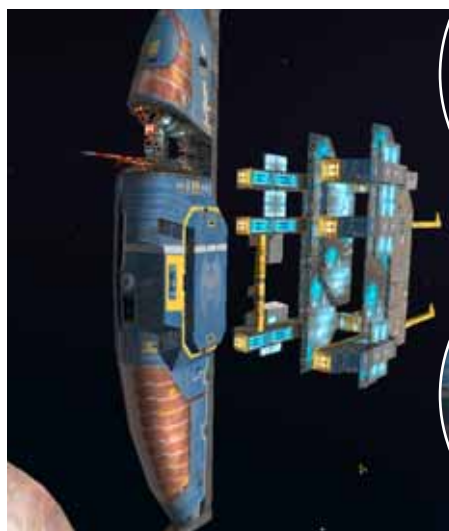
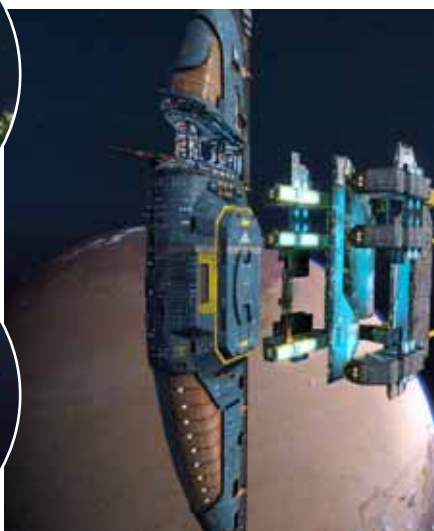
Vorschüler Triebwerke und Zugangsluken mit Microsoft Paint draufgesuppt – das soll der Strategieklassiker sein, der uns 1999 mit wunderschönen Sternenschlachten die Kinnladen ins Kellergeschoss sacken ließ? Ja, das ist er. Und nachdem wir die Remastered Collection gespielt haben, können wir ihn nicht mehr anschauen. Die Sammlung enthält nämlich vor allem grafisch überarbeitete Neuauflagen von Homeworld und Homeworld 2 (2003), den größeren Sprung macht logischerweise das erste

Homeworld, das nach der Renovierung so aus-

sieht, wie wir's eigentlich in Erinnerung hatten: bildschön, effektiv, faszinierend. Die (absturzfreudigen) Ursprungsversionen beider Spiele, die zu Vergleichszwecken ebenfalls beiliegen, wirken allenfalls wie Prototypen des Spektakels, das die Remastered Collection auf dem Bildschirm abbrennt. Aber gut, Grafik ist nicht alles, wie sieht's spielerisch aus? Tja, da haben sich die beiden Homeworlds ihre Eigenständigkeit, ihre Originalität und ihren Nischencharme bis heute bewahrt: Echtzeit-Strategiespiele, in denen wir Raumschlachten schlagen und unsere Flotte im dreidimensionalen Kosmos auch nach »oben« und »unten« schicken können, gibt's ja immer noch nicht wirklich viele. Für Serienneulinge kann sich der Remastered-Kauf so schon aus historischer Neugier lohnen. Homeworld-Kenner werden indes auch einige spielerische Änderungen feststellen – und nicht alle davon sind begrüßenswert.

Lückenhaft komfortabel

Für die Homeworld Remastered Collection zeichnet der Borderlands-Entwickler Gearbox verantwortlich, der die Homeworld-Rechte aus der THQ-Konkursmasse herausgekauft hat. Gut, vollständig ist die Sammlung dennoch nicht, der Ableger Cataclysm (2001) fehlt, weil laut Gearbox sein Source Code verschollen ist. In der Neuauflage von Homeworld 2 bleibt spielerisch alles beim Alten und auf dem Stand von Patch 1.1. Das erste Homeworld hat das Team jedoch in die potentere Engine des Nachfolgers portiert, weshalb es auch dessen spielerische Eigenheiten erbt. Allen voran natürlich den angehobenen Bedienkomfort. Für Bewegungsbefehle genügt nun ein einfacher Rechtsklick, man muss nicht mehr erst auf die »W«-Taste drücken. Es gibt aber auch noch einige



Der Stapellauf des Mutterschiffs in Homeworld Remastered (links) und im Original von 1999.

Der Multiplayer-Modus

In neuen, spieleübergreifendem Mehrspielemodus können die Parteien aus dem ersten Homeworld (Kushan und Taiidan) gegen die aus dem zweiten (Hiigaraner und Vaygr) antreten. Zum Release ist der reine Onlinemodus aber noch in der Betaphase, Gearbox feilt an der Balance. Und das ist auch nötig, die Fraktionen sind offensichtlich noch nicht aufeinander abgestimmt und ausbalanciert. Für die Duelle mit bis zu sieben menschlichen Gegnern braucht man neben Steam einen (kostenlosen) Account beim Gearbox-Dienst Shift. LAN-Schlachten sind nicht möglich, offline gibt's nur Skirmish-Partien gegen die KI. Bei Letzteren ist uns ein Bug aufgefallen, so können wir im Skirmish zwar speichern – den Spielstand dann aber nicht mehr laden.



Unsere roten Taiidan nehmen das hiigarische Mutterschiff auseinander.

Komfortkanten, beispielsweise öffnen wir das Baumenü mit der »B«-Taste, müssen es dann aber per Mausklick schließen. Das Forschungsmenü klappen wir hingegen mit »R« auf und wieder zu. Das Interface sieht für beide Spiele gleich aus, die halbtransparenten Fenster sind vor den teils strahlend hellen Weltraum-Hintergründen aber nicht immer klar lesbar. Und wenn wir uns in ei-



Die Gegnerzahl passt sich nun auch im ersten Homeworld dynamisch an, hier überfällt uns ein riesiger Jägerschwarm, gegen den unsere Zerstörer ohne Unterstützung alt aussähen.

ner Mission durch schützende Staubwolken bewegen sollen, um nicht von einer Supernova verkohlt zu werden, dann können wir diese Wolke auf der Sensorkarte nun schwerer erkennen, weil die Auflösung höher und die »Wolkenpunkte« kleiner sind. All das ist aber Kritik auf hohem Niveau, für ein 3D-Strategiespiel funktioniert die Bedienung beider Homeworlds mit etwas Übung sehr gut, vermittelt wird sie im verständlichen, wenn auch Homeworld-2-lastigen Tutorial.

Noch eine Komfortfunktion erbt Homeworld von seinem Nachfolger, aber nur teilweise. Während nämlich Homeworld 2 am Ende einer Mission alle auf der Karte verbleibenden Ressourcen automatisch auf unser Konto »beamte«, geschieht das in der Neuauflage des Vorgängers immerhin mit einem Teil, den Rest aber müssen wir selbst sammeln – was locker eine halbe Stunde dauern kann. Nötig ist es aber nicht, auch

mit der Automatik-Ernte kommen wir gut über die Runden. Leerlauf gibt's in den Homeworld-Missionen dennoch regelmäßig, etwa wenn wir warten müssen, bis unsere lahmen Zerstörer beim Zielschiff angekommen sind. Zeitgemäß fühlt sich das nicht an, eine optionale Zeitbeschleunigung wäre wünschenswert gewesen. Durch die Manipulation von Programmdateien lässt sich zwar eine Zeitrafferfunktion freischalten, die Gearbox aber nicht offiziell unterstützt, weil sie zu Abstürzen führen kann.

Ein spürbares Erbe

Doch es gibt noch mehr Änderungen. Raumjäger schlucken nun auch im ersten Homeworld keinen Treibstoff mehr, müssen also nicht mehr ständig nachtanken. Das finden wir angenehm, weil es die Schiffchen weniger pflegebedürftig und so generell nützlicher macht. Den feindlichen Kadash-



Mit gleißenden Ionenstrahlen zerlegen unsere Zerstörer und Fregatten im ersten Homeworld das Mutterschiff einer mysteriösen Sekte.

Liebe im All

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die Homeworld Remastered Collection ist – zumindest, was das erste Homeworld angeht – nicht komplett originalgetreu, trotzdem erfüllt sie meinen lange gehegten Wunsch, eines meiner absoluten Lieblingsspiele in zeitgemäßem Gewand zu erleben. Denn als Spinner, der seinerzeit Deep-Space-Nine-Episoden auf Videokassette (!) aufgezeichnet hat, nur um Raumschiffen in Zeitlupe (!!) beim Explodieren zuzugucken zu können – als solcher Spinner fand ich Homeworld schon immer faszinierend. Und auch wenn mich sonst beileibe kein Grafikfetisch plagt, spielt die Optik für mich bei Raumschlachten eben doch eine große Rolle: je schöner, desto besser! Wer das halbwegs nachvollziehen kann, wird großen Spaß mit der Remastered Collection haben.

Okay, ja, ich bin Homeworld-Fan. Fan zu sein, heißt aber nicht, unkritisch zu sein. Am meisten fehlt mir eine (offizielle) Zeitbeschleunigung, gerade die Missionen des ersten Homeworld ziehen sich doch teils arg in die Länge. Und warum sind ausgerechnet einige Homeworld-2-Schiffe so matschig texturiert? Doch Originaltreue und Detailmacken hin oder her – ich habe beide Homeworlds gerne erneut durchgespielt, weil man einfach spürt, dass bei der Remastered Collection keine reine Profitgier im Vordergrund stand, sondern echte Liebe zur Serie. Etwa weil Gearbox seit der letzten Vorschauversion, die ich vor nur zwei Wochen gespielt habe, noch etliche Änderungen eingebaut hat – unter anderem wurde das erste Homeworld um die teilautomatische Rohstoffsammlung ergänzt. Und hey, dass ein Entwickler mit Liebe agiert, ist bei Neuauflagen ja längst nicht selbstverständlich.

Drohenschwärmen aus der siebten und achten Mission geht hingegen nach wie vor der Sprit aus, das bleibt ihre taktische Schwäche. Zum Glück hat Gearbox auch darauf verzichtet, den Geschwaderbau von Homeworld 2 auf den ersten Teil zu übertragen: Wir heuern Jäger und Korvetten immer noch einzeln an statt in Dreier- oder Fünfergruppen – das wäre dann doch zu weit weg gewesen vom Original. Jägerformation à la »X« oder »Klaue« lösen sich allerdings schnell auf, was im alten Homeworld aber ebenfalls passieren konnte. Neu



Das Vaygr-Raumdock (Homeworld 2) demonstriert die neuen Schadenstexturen.

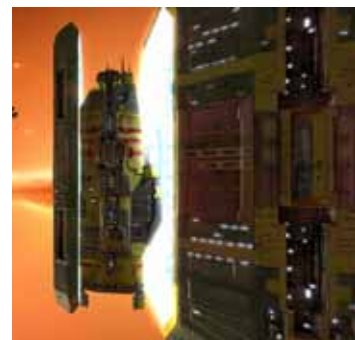
und schwerwiegender ist, dass die Taktikbefehle nur noch bestimmen, wann ein Schiff den Gegner angreift, nicht mehr, wie es ihn angreift: Früher erhöhte die »aggressive« Einstellung die Feuerkraft, nun verfolgen aggressive Schiffe nur noch automatisch alle Gegner in Reichweite. Das finden wir zwar schade, aber auch nicht desaströs, in Homeworld 2 war's ja genauso. Reparaturschiffe wiederum heilen ihre Patienten nicht mehr aus der Distanz, sondern müssen andocken, was umständlicher ist als früher, aber ebenfalls nicht wirklich stört.

Kontroverser diskutiert werden dürfte ein anderes Element, das Homeworld vom Nachfolger erbt: der dynamische Schwierigkeitsgrad. Je mächtiger unsere Flotte ist (die wir in beiden Spielen von Mission zu Mission übernehmen), desto zahlreicher sind die Gegner im folgenden Einsatz. Dabei stellt uns das Spiel nie vor unlösbare Aufgaben, mit der richtigen Taktik und einem guten Mix aus Großpöten und Jägern/Korvetten bleiben die Feinde stets schlagbar. Außerdem wachsen nur bestimmte Feindverbände, nicht pauschal alle. Dennoch mag Veteranen dadurch das vertraute Hochgefühl fehlen, die Feinde mit einer Riesenflotte niederzuwalzen. Außerdem lässt sich die dynamische Anpassung austricksen: Wer am Ende einer Mission seine halbe Flotte verschrottet und am Anfang der nächsten wieder neu aufbaut (Rohstoffmangel ist selten ein Problem), hat leichteres Spiel. Pro Schiffsklasse gilt wieder ein Einheitenlimit – das im ersten Homeworld aber wie gehabt nur selbstgebaute Kähne berücksich-

tigt. Zusätzlich dürfen wir wieder beliebig viele Feindraumer kapern. Wer in der vorletzten Mission knapp 100 Ionengeschütz-fregatten einsacken und danach den Endgegner mit nur einem Feuerstoß wegblasen möchte – nur zu! Vermissen mögen Veteranen dafür die Fraktionswahl: In der Kampagne sind wir auf die Kushan und ihr bananenförmiges Mutterschiff festgelegt. Die Taiidan und ihre raumreisende Riesenflunder halten ausschließlich als Gegner her – schade. Das klingt aber dramatischer, als es ist, weil die Kampagne mit jedem Volk grundsätzlich gleich verlief und sich auch die Schiffstypen exakt gleichen – von je zwei Spezialeinheiten abgesehen.

Faszinierend prächtig

Wer Homeworld wirklich komplett originalgetreu wiederhaben möchte, schaut dennoch in die Röhre. Die Generalüberholung ändert jedoch nichts daran, dass beide Spiele weiterhin echte Strategieklassiker sind, die aus ihrem vermeintlich unpersönlichen Setting (Raumschiffe haben nun mal keine Gesichter) mehr Atmosphäre und Charakter kitzeln als die meisten Shooter aus ihren Pixelsoldaten. Schon allein das Schlachtspektakel unterhält ausgezeichnet, vor prächtigbunter Sternennebelkulisse umschwirren winzige Jäger träge Träger, zerstrahlen Schlachtkreuzer kleinere Fregatten mit gleißenden Ionenstrahlen, heften sich Kaperkorvetten todesmutig an mächtige Zerstörer, saugen Rohstofferner Asteroiden aus – Homeworld sieht super aus, und natürlich trägt das Grafik-Lifting maßgeblich zu die-



So kapert man: Zuerst fliegen unsere Bergungskorvetten todesmutig auf das feuernde Großkampfschiff zu (links), dann schleppen sie es zum Mutterschiff zurück (Mitte). Nach einer »Umerziehung« im Haupthangar (rechts) gehört der Kreuzer schließlich uns.



In Homeworld 2 können wir einzelne Schiffssysteme gezielt ausschalten – etwa die Raketenbatterie eines Schlachtkreuzers. Im ersten Homeworld geht das nun auch, aber nur mit Triebwerken

ser Faszination bei. Wir können von der schematischen Sensorkarte jederzeit hineinzoomen bis zum kleinsten Bomber, an dem wir jede Luke, jedes aufgemalte Symbol erkennen. Schiffe werfen Schatten auf sich selbst und andere Kähne, Mündungsfeuer und Ionenstrahlen erhellen nahe Pötte, deren Hüllen nun sogar Einschusslöcher und Explosionskrater aufweisen. Nur einen Makel hat die neue Pracht: Texturen von Großschiffen sehen ausgerechnet in Homeworld 2 (nicht im ersten Homeworld!) von Nahem matschig aus. Das ist jedoch genauso verschmerzbar wie die seltenen KI-Macken in Homeworld 1. Beispielsweise hinterlassen große Schiffe nun Trümmer, die wir bergen, um Rohstoffe zurückzugewinnen. Sammelschiffe visieren dabei jedoch gerne den nächstgelegenen Brocken an – selbst wenn den gerade schon ein anderer Ernter zurückschleppt. Dann müssen wir von Hand eingreifen und die Aufträge entwirren.

Gänsehaut-Galactica

Auch der taktische Anspruch geht in Ordnung, zumal Gearbox eine Balancewelle geglättet hat: Raumjäger sind nun auch in Homeworld 1 tendenziell nützlicher, weil die einst übermächtigen Raketenzerstörer entschärft wurden, ihre Feuerrate und ihre Zielgenauigkeit sind stark gesunken. Die Flotten wiederum wachsen nicht nur von

Mission zu Mission mit, sondern auch schnell ans Herz, beide Kampagnen unterhalten durchgehend und erzeugen eine »Allein im All«-Gänsehaut, die an »Battlestar Galactica« erinnert. Wobei das erste Homeworld allerdings die viel packendere Geschichte erzählt, samt denkwürdiger Stichins-Herz-Momente. Hin und wieder gibt's zwar in beiden Spielen unfaire Überraschungen, etwa wenn eine Feindflotte plötzlich in der Nähe unseres fast wehrlosen Mutterschiffs auftaucht, aber das trägt auch zur Herausforderung bei – wir sind selbst schuld, wenn wir Mutti alleine lassen. Geschmackssache, in unseren Augen aber durchaus gelungen ist der Kontrast zwischen der bunten Spielgrafik und den reduzierten, schwarz-weißen Zwischenfilmen, die noch dazu hervorragend vertont sind – aber nur auf Englisch. In Deutsch und allen anderen Sprachen gibt's brauchbare Untertitel, aber keine übersetzte Sprachausgabe. Noch dazu ist der Sound teils schlecht abgemischt und wir hören lautes Antriebsbrummen, obwohl eine Spielgrafik-Zwischensequenz läuft. Dafür ist der Soundtrack noch genauso großartig wie eh und je: Wenn das Mutterschiff im ersten Homeworld zu Samuel Barbers »Adagio for Strings« vom Stapel läuft, bekommen wir immer noch Gänsehaut. Und jetzt sieht's noch dazu viel besser aus. **GR**



Das Finale von Homeworld 2 spielt direkt über die titelgebenden Heimatwelt Hiigara.

TERMIN 25.2.2015 PREIS 32 Euro USK ab 16 Jahren

Homeworld Remastered Collection

chtzeit-Strategie

Publisher Gearbox
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Mit Steuerung und Leerlauf wird nicht jeder sofort warm, aber Schlachten entschädigen.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SCENARIO realistisch fiktiv
MASSSTAB lokal global
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gefecht (8) **SPIELTYPEN** Internet DEDICATED

SERVER Nein **SERVERSUCHE** Steam/Shift **MULTIPLAYER-SPASS** –

WERTUNG –

»Wie in der Solokampagne knallige und spannende Schlachten, wegen Betastatus aber noch keine Wertung.«

GRAFIK

● detaillierte Raumschiffe ● fantastische Hintergründe
 ● hervorragende Effekte ● schöne Beleuchtung ● sichtbare Schäden ● von Nahem teils matschige Texturen (v.a. HW2)

SOUND

● stimmvoller, passender Soundtrack ● sehr gute Effekte ● exzellente (englische) Sprecher ● manchmal leichte Abmischungsprobleme (zu laut/zu leise)

BALANCE

● gut abgestimmte Schiffsklassen ● kleine Jäger sind kein Kanonenfutter ● gelegentlich unfaire Überraschungen
 ● dynamischer Schwierigkeitsgrad lässt sich austricksen

ATMOSPHÄRE

● herausragendes »Allein im All«-Gefühl ● Flotte wächst ans Herz ● faszinierende Großschlachten ● stilvolle Schwarz-Weiß-Zwischenfilme

BEDIENUNG

● HW1 übernimmt Komfort von HW2 ● für ein 3D-Spiel sehr eingängige Bedienung ● erfordert dennoch Einarbeitung
 ● einige Komfortkanten ● keine (offizielle) Zeitbeschleunigung

UMFANG

● zwei Kampagnen mit insgesamt 31 Missionen ● zahlreiche Einheiten ● spielerübergreifender Multiplayer (Beta)
 ● beide Originalversionen liegen bei

MISSIONSDSIGN

● abwechslungsreiche Ziele ● überraschende Skriptereignisse
 ● oft Kämpfe an mehreren Fronten (v.a. HW2)
 ● regelmäßige Leerlauf (v.a. HW1)

KI

● Gegner visieren verwundbare Schiffe an ● Formations- und Verhaltensbefehle wirken sich aus ● generell berechenbare Feinde ● Wegfindung hakt gelegentlich (v.a. HW1)

EINHEITEN

● durchdachter Mix aus Jägern und Großkampfschiffen ● Forschung, Enternmanöver, Spezialtalente – alles sinnvoll
 ● keine Fraktionswahl mehr in HW1

KAMPAGNE

● nach wie vor fast einzigartiges Spielprinzip ● mitwachsende Flotte motiviert ● packende Handlung (HW1) ● Story von HW2 ziemlich wirr



Assassin's Creed: Rogue

Ein Templar ist auch nur ein Assassine

Rogue segelt für den Test endlich auch auf den PC. Die Geschichte von Shay Patrick Cormac wirkt wie ein Best-of der Serie. Überraschungen gibt's folglich keine, aber immerhin einen ziemlich interessanten Seitenwechsel. Von Thomas Wittulski und Petra Schmitz

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

Es ist neblig, die See rau, als einige Hundert Meter vor uns Lichter auftauchen. Sie entpuppen sich als Feuerboote; kleine Schiffchen, die mit einem lodernden Feuer in unsere Richtung steuern, um uns abzufackeln oder zumindest anzusenzen. Vorboten für

das, was nachkommt. Ein paar riesige Masten durchstoßen bereits die graue Suppe – die Franzosen! Panik an Deck: Wir versuchen, so viele Feuerboote wie möglich zu versenken und uns eine Strategie für die französische Flotte zu überlegen. Die kleineren Boote zuerst, dann der Dreimaster. Wir schießen an allen Fronten auf die Schif-

fe, die geben es uns aus allen Rohren zurück. Ein atmosphärisches Effektfeuerwerk, das uns wieder daran erinnert, warum wir schon in Assassin's Creed: Black Flag so viel Spaß mit den Meerausflügen hatten.

Schiffsrüsten

Gut die Hälfte von Rogue verbringen wir auf der Morrigan, unserem Segelschiff. Damit gelangen wir nicht nur von Ort zu Ort, wir liefern uns auch Seeschlachten und erobern Forts vom Wasser aus. Begleit- und Schleichmissionen gibt's ebenfalls. Das Schiff lässt sich wie in Black Flag immer weiter aufrüsten. Dafür benötigen wir allerdings Geld und Rohstoffe, die wir etwa als Treibgut im Wasser oder auf anderen Schiffen finden. Wir rüsten unsere Kanonenstärke auf oder machen den Rumpf der Morrigan stabiler. Im Laufe der Missionen schalten wir obendrein weitere Aufrüstungen frei, etwa eine Puckle-Kanone, eine Art Maschinengewehr, um gezielt auf kleinere Dinge wie die genannten Feuerboote zu schießen. Oder eine Vorrichtung, die auf Knopfdruck Öl ablässt und es in Brand setzt – ein so hübscher wie gefährlicher Flammenteppich auf dem Wasser ist das Ergebnis. Auch das Erscheinungsbild der



Zu Beginn legen wir uns nur mit kleineren Schiffen an, aber auch das macht schon sehr viel Spaß.



Sowas! Der Typ, der hier stirbt, ist der Bruder des ersten Präsidenten der Vereinigten Staaten.

Morrigan ändert sich mit der Zeit: Wir färben etwa ihre Segel mit hübschen Mustern ein.

Im Vergleich zu Black Flag hat sich die Schiffssteuerung ein wenig verbessert: Die Morrigan lässt sich etwas genauer durch die teilweise engen Seewege manövrieren als die Jackdaw in Black Flag. Die Schwerfälligkeit des Schiffs ist allerdings nach wie vor zu spüren, und das ist auch gut so. Negativ ins Gewicht fällt allerdings die Unübersichtlichkeit im Gefecht. Das Spiel schaltet nämlich bei Feindkontakt automatisch aus der übersichtlichen Ansicht der Reisegeschwindigkeit auf die Steuerruder-Kamera. Beim Manövrieren haben wir also immer ein paar Masten und Segel im Gesicht.

Ein Assassine wird Templer

Die Geschichte spielt dieses Mal im Siebenjährigen Krieg, also dem Kampf zwischen Briten und Franzosen um die Vorherrschaft in Nordamerika. Dementsprechend sind wir nicht nur im Nordatlantik, sondern auch in New York und in Siedlungen im River Valley unterwegs. Dabei schließt Rogue die Kenway-Saga ab, bezieht sich also auch auf ein paar Angelegenheiten aus Assassin's Creed 3 und Black Flag. Wir treffen sogar eine Handvoll gute, alte Bekannte: Adéwalé, Edward Kenways Sohn Haytham und Achilles Davenport spielen unter anderem

in Rogue mit. Wer die Vorgänger nicht kennt, stolpert hier und dort vielleicht über ein paar Details, die Story versteht man aber auch so. Wer Black Flag und Assassin's Creed 3 gespielt hat, freut sich hingegen über die Anspielungen.

Als sich Shay Patrick Cormac entscheidet, zu den Templern überzulaufen, sind schon die ersten Stunden von Rogue vergangen. Der Ire wechselt von den Assassinen auf die (vermeintlich) dunkle Seite der Macht, er hat seine Gründe. Und die werden nachvollziehbar dargelegt – in einer der coolsten Skriptsequenzen des Spiels. Für die übergreifende Geschichte der Serie hat der Seitenwechsel den Vorteil, dass die Templer nun endlich ein tieferes Profil bekommen und wir etwas weiter in die Welt der vermeintlichen Bösewichter eintauchen.

Als Templer bewegen wir uns aber nicht weniger leichtfüßig als die Connors und Kenways dieser Welt – die Assassinenausbildung hat Cormac schließlich abgeschlossen. Das schließt natürlich das eingängige Kampfsystem der Reihe ein. Wir klettern Hauswände hoch, laufen über Dächer, Wäscheleinen und Äste und verstecken uns in Heuhaufen und hohem Gras. Feinde locken wir dann etwa mit einem kurzen Pfeifen zu uns und fertigen sie mit der »Attentat«-Tasche einzeln ab. Oder wir schmeißen uns von



Auch in Rogue klettern wir wieder auf Türme, um etwa Schnellreisepunkte freizuschalten.

Überleben auf See



Natürliche Gefahren: Wenn das Wetter verrückt spielt und die Wellen immer höher werden, laufen wir Gefahr, gegen Felsen oder Eisberge zu knallen.



Feindliche Schiffe: Nicht jedes rot markierte Schiff greift uns an, wenn wir brav daran vorbeifahren. In feindlichem Territorium und in der Nähe von Forts stehen wir allerdings sehr schnell unter Beschuss, wenn wir einem Schiff in die Quere kommen.



Versenken oder entern: Haben wir ein gegnerisches Schiff stark genug beschossen, können wir entscheiden, ob wir den Pott versenken und die Hälfte des Hab und Guts erhalten, oder ob wir das Schiff entern, uns mit der Besatzung anlegen und bei Erfolg alle Vorräte und Rohstoffe bekommen.



Schiff aufrüsten: Damit wir zur See keine Angst vor der französischen Flotte zu haben brauchen, rüsten wir unser Schiff von Zeit zu Zeit mit neuen und stärkeren Waffen und anderen Verbesserungen auf.



Keine Angst: Stecken wir genug unserer erarbeitete Kohle in die Morrigan, brauchen wir uns vor entgegenkommenden Gegnern nicht zu fürchten. Im Gegenteil: Angriff!



Die Landmissionen unterhalten gut, auch wenn uns viele Aufträge schon irgendwie bekannt vorkommen.

einem Baum auf eine Wache – derselbe Effekt. Offensiv vorzugehen empfiehlt sich nicht, da mehrere Wachen auf einmal den sicheren Tod bedeuten, es sei denn, man flüchtet erst mal aus dem Gebiet oder ist gut mit Munition ausgestattet.

Altbekanntes, nicht mal neu verpackt

Unterschiedliche Werkzeuge helfen uns bei unserem Vorgehen und lassen uns die Missionstypen auf verschiedene Weise angehen: Zur Ablenkung eignen sich die Pfeile aus dem Luftgewehr. Wir verschießen die bekannten Schlafgeschosse, die getroffene Gegner ein paar Sekunden lang ins Reich der Träume schicken, oder einen Berserkerpfeil, der den Getroffenen durchdrehen und andere Wachen angreifen lässt. Wir sitzen dann im Gras und schauen dem entstehenden Chaos zu. Beide Pfeilsorten gibt's auch

in Granatenvarianten, die gleich mehrere Ziele in Mitleidenschaft ziehen. Eine klassisch explodierende Granate ist ebenfalls dabei, die wir meist aber nicht gegen Personen, sondern gegen Sachwerte einsetzen. Etwa Giftvorräte, die in einer Mission in riesigen Behältern lagern, natürlich von allernhand Wächtern abgesichert.

Es sind ausschließlich die typischen Geleit-, Befreiungs- und Eroberungsmissionen, denen wir in der etwa 15-stündigen Kampagne nachgehen. Wer also schon mal einen der Vorgänger gespielt hat, der hat das alles schon in ähnlicher Form gesehen. Neu ist lediglich, dass sich in der Kampagne nun regelmäßig Auftragskiller an uns heranschleichen und uns umlegen wollen. Wie im Mehrspielermodus von Assassin's Creed 3 bewegen wir uns dann vorsichtig und nutzen das Adlauge, um den Attentäter zu

identifizieren und ihm zuvorkommen. Eine nette Idee, das in die Kampagne zu integrieren, allerdings störten uns die Angriffe der Schleicher in manchen (wenigen) Fällen beim unentdeckten Infiltrieren von Gebieten. Wenn so ein Attentäter ums Eck kommt, während wir uns gerade an eine Wache anpirschen, ist natürlich unsere Deckung dahin.

Auch die Nebentätigkeiten kennt man größtenteils: Forts erobern, Kisten sam-



Wir haben die arglose Wache mit einem Pfiff (gelbe Wellenlinie) zu unserem Versteck gelockt, gleich ziehen wir sie in den Karren und sie ist hinüber.



Da weiß man, was man hat

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Rogue oder Unity? Die Antwort auf diese Frage fällt mir überraschend schwer. Erstes spielt sich zwar insgesamt runder, aber eben auch nur, weil es sich zu 95 Prozent auf bereits erprobte Elemente verlässt. Unity geht mehr Risiko ein und liefert damit zumindest mir als altgedientem Assassinen trotz aller technischen Probleme das größere Aha-Erlebnis. Bei Rogue enttäuscht mich vor allem, wie wenig Ubisoft aus dem prinzipiell so spannenden Frontenwechsel geholt hat. Wie gern hätte ich den überlegenen Jäger gespielt, der der Assassinen-Beute so richtig in den Allerwertesten tritt. Stattdessen fühle ich mich ein weiteres Mal wie ein Assassine, nur dass ich jetzt eben ein Tempelkostüm trage. Auch meinen persönlichen Vergleich mit Black Flag verliert Rogue, denn für mich passen die Seeschlachten schlicht besser zu einem Piraten- als zu einem Bürgerkriegs-Szenario. Trotzdem ist Rogue unter dem Strich natürlich kein Lückenbüßer, sondern ein sehr gutes und vor allem umfangreiches Action-Adventure.



Es gibt niemals genug Seekämpfe!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ja, Rogue unterscheidet sich kaum von Black Flag, aber mir ist das gerade recht. Denn es gibt mehr! Mehr Seeschlachten! Ich als altes Fangirl von Pirates of the Burning Sea kann ja nicht genug davon bekommen. Okay, die gegnerischen Mannschaften verhalten sich beim Entern deutlich zu passiv, aber das ist ja auch nicht das Spannende. Das Spannende sind Gefechte gegen gleich mehrere Schiffe. Wenn ich aus allen Rohren feuere, brennende Ölteppiche lege und dieses einen Pott da vorne dann auch noch ramme, wenn mich Wellentäler und -berge durchschütteln, wenn Sprengfässer mir das Leben schwer machen und wenn ich am Ende doch alle gegnerischen Kähne plündern kann, dann ist Rogue für mich schlicht ein Hit. Teilweise unübersichtliche Steuerung hin oder her. Und ach ja: Der Rest ist auch ganz gut.

meln, Gangs auseinandernehmen, Shantys sammeln, Wale jagen. In New York renovieren wir Häuser und erhalten fortan einen Teil der Einnahmen aus den Läden. Wer

sich auf die zahlreichen wie größtenteils unterhaltsamen Zusatzjobs einlässt, kann die Spielzeit von Assassin's Creed Rogue auf etwa 40 Stunden strecken.

Wie in den Vorgängern geht's auch in Rogue raus aus dem Animus, der Maschine, die uns die Erinnerungen von Shay anno 1752 nacherleben lässt. Im Hier und Jetzt befinden wir uns abermals in der Zentrale von Abstergo Entertainment. Hier arbeiten wir uns nach einem Serverausfall zwischen gespielten Sequenzen immer wieder zu einem Server vor, um dort stets das gleiche, lahme Schieberätsel zu lösen.

Monster-DLC

Rogue sieht so aus wie seine Vorgänger Black Flag, sowohl auf dem Land als auch auf dem Wasser. Sprich: In den belebten Städten und auf der Morrigan wirkt das Spiel richtig schick, die Vegetation hingegen präsentiert sich trist, verpixelt und starr. Zudem stören hin und wieder nachladende und flackernde Texturen. Gewohnt stark sind dafür wieder die deutsche (nicht immer zu 100 Prozent lippensynchrone) Synchronisation und der Soundtrack.

Das Spiel wirkt fast wie ein Monster-DLC für Black Flag. Wer die Vorgänger schon etwas zu eintönig beziehungsweise einfallslos

fand, der dürfte ähnliches auch bei Rogue empfinden. Denn wenngleich die Abwechslung bei den Aufgaben insgesamt groß ist: Neu ist das alles nicht. **TW** / **PET**

TERMIN 10.3.2015 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed: Rogue

Action-Adventure

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam, Uplay

GENRE-CHECK ACTION

»Eine interessante Geschichte trifft auf viele Nebenaufgaben.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK

- schöne nordatlantische Küstenwelt
- gelungene Wettereffekte
- starre Vegetation
- teilweise nachladende und flackernde Texturen

8/10

SOUND

- ausgezeichnete Sprecher
- stimmige Musik
- Shantys an Bord
- nicht immer lippensynchron

9/10

BALANCE

- sanfter Einstieg
- Kampftutorials
- Tooltips für Einsteiger
- Kämpfe und Kontersystem wie in Black Flag ...
- aber noch immer zu leicht

8/10

ATMOSPHÄRE

- lebendige Städte
- grandiose Seeschlachten
- historische Figuren
- viel zu erkunden

9/10

BEDIENUNG

- gut mit Gamepad
- ordentlich mit Maus und Tastatur
- faire Speicherpunkte
- Menüführung nicht für PC optimiert
- Seeschlachten hin und wieder unübersichtlich

7/10

UMFANG

- große Welt
- Upgrades für das Schiff und Edwards Bewaffnung
- viele Nebenbeschäftigungen
- aber nichts wirklich Neues

9/10

LEVELDESIGN

- gut proportionierte Siedlungen
- kurze Laufwege
- spannende und abwechslungsreiche Einsätze
- vieles schon ähnlich aus Vorgängern bekannt

9/10

KI

- lässt sich nicht mehr so einfach auskontern
- im Seekampf ordentlich ...
- aber manchmal mit Totalaussetzern
- hin und wieder arg passiv

7/10

WAFFEN & EXTRAS

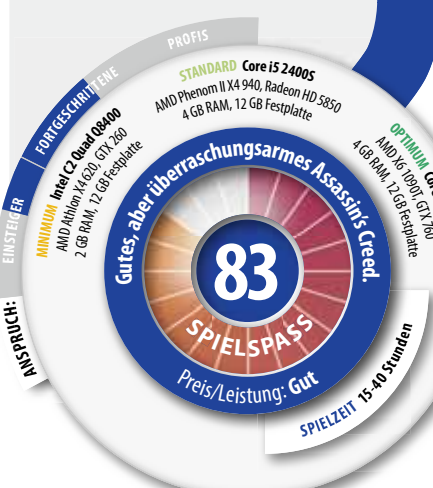
- umfangreiches Arsenal
- sehr nützliches Luftgewehr
- viele Upgrades
- Kosmetikitems fürs Schiff

9/10

HANDLUNG

- sympathischer Held
- interessanter Fraktionswechsel ...
- ... der etwas abrupt erfolgt
- öde und nervige Gegenwartsstory

8/10



Unser Held im Gespräch mit Hope Jensen, einem weiblichen Mitglied der Assassinen.



Zwei Feindschiffe? Kein Problem, wenn man den Dreh am Ruder und den Geschützen raus hat.

Viele Areale strotzen vor Details, hier das Hauptquartier der »Fans«.

Hotline Miami 2

Mehr Blut, mehr Klasse?

Brutaler, provokanter, lauter – Hotline Miami 2 will alles besser machen als der Vorgänger. Trotzdem ist es das schwächere Spiel. Von Dimitry Halley

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Dennaton Games** Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

TEST

Nach zahllosen Stunden mit Hotline Miami 2 halten wir zwei Dinge fest: Zum einen ist die Indie-Metzelei in jeder Hinsicht opulenter als ihr Vorgänger. Zum anderen ist sie ein Paradebeispiel dafür, dass die kreative Freiheit einer Indie-Produktion ein zweischneidiges Schwert sein kann. Zuerst die positive Seite: Indie-Spiele können selbst abgebrühte Spieler noch überraschen. Die Entwickler schaffen das, indem sie den Konventionen »großer« Produktionen den Mittelfinger zeigen. Stattdessen machen sie, was ihnen in den Sinn kommt.

Zumindest stellt man es sich so vor, wenn wieder eine abgedrehte Idee eine Nische besetzt, von der weder Spieler noch Kritiker wussten, dass sie überhaupt existiert. Hotline Miami tut genau das. Denn wer hätte gedacht, dass 80er-Jahre-Ballereien aus der Vogelperspektive mit Pixellook und brutalem Schwierigkeitsgrad so eine positive Resonanz auslösen würden? Aber es gibt eben auch eine Kehrseite: Gerade diese Nische kann einem eigentlich großartigen Indie-Spiel zum Verhängnis werden. Auch dafür ist Hotline Miami 2 ein Paradebeispiel.

Sieger der Herzen

Auf den ersten Blick kann man leicht missverstehen, womit die Hotline-Miami-Spiele die Herzen der Spieler erobern. Denn was sich da präsentiert, ist vor allem eins: blutig. Hotline Miami 2 provoziert noch drastischer als sein Vorgänger – am Ende der Kampagne haben wir Hunderte von Menschen um die Ecke gebracht, darunter viele Unschuldige. Wir haben die Gegner mit Messern erdolcht, mit Kettensägen malträtirt, mit

Schrotflinten erschossen. Die provokante Gewalt gehört zum Markenimage, da steckt auch Vermarktungskalkül dahinter. Aber wer sich davon nicht abschrecken oder ablenken lässt, der entdeckt hinter der Splatter-Fassade eine komplexe Geschichte. Die hat auch der erste Teil, in dem wir in der Rolle eines maskierten Rächers Mafiosi ermorden, weil uns anonyme Anrufe dazu zwingen. Doch zumindest in puncto Komplexität lässt Hotline Miami 2 den Vorgänger wie ein Mathebuch für Grundschüler aussehen. Statt einer Figur steuern wir jetzt 13, die Story spielt nicht einfach nach Teil 1, sondern auch davor und währenddessen.

Mal verfolgen wir einen Soldaten, der auf Hawaii russische Außenposten attackiert, dann schlüpfen wir in die Haut eines Ermittlers, der einen Serienkiller jagt, gleichzeitig aber einen persönlichen Feldzug gegen die Mafia führt. Harmlos ist da noch Journalist Evan, der dem maskierten Vigilanten nachspürt. Die vielen Charaktere

und wechselnden Schauplätze sorgen so für eine noch undurchsichtigere Story. Was das alles mit dem Vorgänger zu tun hat, ist mal mehr, mal weniger ersichtlich. Aber wer das Ende verstehen will, muss genau aufpassen, die Hinterhöfe, Lagerhäuser und Apartments mit wachem Auge untersuchen und die kryptischen Dialoge im Kopf zerlegen. Das Zusammenpuzzeln der Storyfragmente motiviert. Allerdings ist der Weg lohnender als das Ziel selbst, denn uns lässt dieses Gesamtbild ein wenig enttäuscht zurück. Die Geschichte ist schlicht weniger spannend als im Vorgänger.

Hart wie Sau

Nicht nur in Sachen Story schließt Hotline Miami 2 an den Vorgänger an. Auch spielerisch geht's quasi nahtlos weiter. Und deshalb gibt's gleich in doppelter Hinsicht die Warnung, dass man nicht an Hotline Miami 2 denken sollte, wenn man keine Erfahrung aus dem ersten Teil mitbringt. Die Lernkurve



Wir lauern den Feinden auf.



Es wird mehr geschossen als im Vorgänger.



Eine kleine Enttäuschung

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich weiß, mein Test klingt sehr kritisch. Aber bitte nicht die falschen Schlüsse daraus ziehen: Ich habe mit Hotline Miami 2 viel Spaß. Die strategischere Ausrichtung des Spiels erfordert zwar eine Umstellung, aber trotzdem ist der zweite Teil eine runde und durchdachte Erfahrung. Allerdings hat Hotline Miami 1 mich damals völlig aus den Socken gehauen. Und das schafft der Nachfolger nicht. Kann er vielleicht auch nicht, weil man das Rad eben nicht andauernd neu erfinden kann. Allerdings gibt's darüber hinaus einige handfeste spielerische und erzählerische Gründe dafür, dass die Gangster-Sause hinter dem Vorgänger zurückbleibt. Für mich ist Hotline Miami 2 zwar ein spannendes Action-Spektakel, aber auch ein etwas enttäuschender Nachfolger eines großartigen Spiels.

für Neulinge schenkt sich das Spiel genauso wie das sukzessive Einführen all der Hindernisse, die wir im Vorgänger ganz allmählich entdecken und überwinden mussten.

So kämpfen wir bereits in den ersten Missionen gegen schwerbewaffnete Mafiosi, müssen mit Fenstern und anderen durchlässigen Barrieren klarkommen, nur um uns dann doch von der anderen Seite des Lagerhauses eine Kugel einzufangen. Hotline Miami 2 ist gnadenlos schwer und deutlich fordernder als der ebenfalls unbarmherzige Vorgänger. Dabei hat sich am Spielkonzept nichts geändert: In wechselnder Besetzung schießen wir uns in Vogelperspektive durch feindbesetzte Areale und sterben Tausende Tode. Die Masken des Vorgängers mit ihren einzigartigen Effekten ersetzt das Spiel durch die Vielzahl der Charaktere: Ash hat immer eine Kettensäge und seine Schwester dabei, die auf Gegner schießt. Der Soldat greift dafür auf die schwersten Schusswaffen zurück, darunter ein Flammenwerfer.

Sterben macht nix

Der Wechsel der Figuren funktioniert gut, allerdings ist man durch die überschaubare Wahlfreiheit bei den »Helden« deutlich eingeschränkter als im Vorgänger, wo wir vor

jeder Mission per Maske einen Bonus wählen konnten. Die vielen Tode machen übrigens nichts, bereits im ersten Hotline Miami gehörte das zum Spielfluss dazu. Man stirbt, startet neu, stirbt wieder, lässt sich vom farnosen Soundtrack treiben und kämpft, bis man letztlich irgendwie gewinnt.

Die großartige Musikantermalung behält auch der zweite Teil bei, das einzigartige »Flow«-Gefühl bleibt hingegen auf der Strecke: Die Areale von Hotline Miami 2 spielen sich strategischer und damit langsamer. Da die Lagerhäuser, Kellergeschosse und Apartmentetagen, in denen wir uns herumtreiben, in der Regel sehr weitläufig und offen ausfallen, die Sicht aber auf unsere Figur zentriert ist, müssen wir ständig aufpassen, nicht aus dem toten Winkel heraus erschossen zu werden. Beim ersten Versuch ist Hotline Miami 2 unmöglich zu gewinnen, weil wir darauf angewiesen sind, Informationen über Gegnerpositionen durch teils mühsames Ausprobieren zu sammeln.

Kein Flow mehr?

Der taktischere Spielfluss mag zwar seine Stärken haben, namentlich, dass unsere grauen Zellen zusätzlich gefordert werden. Aber in der Summe vermissen wir den Flow des Vorgängers. Situationen, in denen wir einfach nur noch panisch auf Gegnerfluten reagieren und am Ende wie durch ein Wunder überleben, gibt's in Hotline Miami 2 kaum noch – wir beißen nämlich so gut wie immer ins Gras, weil uns das Spiel durch die offenen Level keine Überlebenschance gibt.

Das größte Problem von Hotline Miami 2 – das ist die eingangs angedeutete Kehrseite vieler Indie-Spiele – hat aber nicht unbedingt etwas mit hakelem Spielersdesign oder einer unbefriedigenden Geschichte zu tun. Das Spiel entfaltet einfach nicht dieselbe berauschende Wirkung wie der Vorgänger. Das originale Hotline Miami hat mit Pauken und Trompeten eine Nische besetzt, weil kein Spieler mit dem bizarr-brutalen Drama gerechnet hat. Es war laut, blutig und trotzdem intelligent, ein suchtauslösender Mix aus flottem Gameplay und fesselnder Geschichte. Nur ist dieser »Wow«-Effekt eben schon einige Jahre her, Hotline Miami 2 muss ohne ihn auskommen.

Und plötzlich wird deutlich, dass das Niedermetzeln von Mafiosi eben doch nicht ewig motivieren kann, wenn die Wirkung

von Soundtrack und Präsentation abebbt. Der zweite Teil knüpft an den Stärken der Reihe an, macht alles größer, lauter und in vielen Punkten auch besser, um dem fehlenden »Wow«-Effekt entgegenzuwirken. Aber es trifft schlicht nicht mehr den gleichen Nerv, nachdem die Nische durch den Vorgänger bereits erschlossen wurde. Hotline Miami 2 ist ein gutes Spiel, keine Frage. Es macht Spaß und verdient trotz der Schwächen definitiv eine Chance. Es ist nur keine solche Offenbarung wie der Erstling. **DH**

TERMIN	PREIS	USK	Genre
25.2.2015	15 Euro	nicht geprüft	Action

Hotline Miami 2

Wrong Number

Publisher	Dennaton Games
Entwickler	Devolver Digital
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

Kategorie	Pro	Contra	Notiz
GRAFIK	expressiver Pixel-Look detaillierte Umgebungen ...	abwechslungsreiche Szenarien ... bei denen man allerdings oft wenig erkennt	7/10
SOUND	fantastischer Soundtrack passt zum Spielfluss knallige Soundeffekte		10/10
BALANCE	motivierendes Ranking-System sehr, sehr steile Lernkurve beim ersten Versuch unschaffbar	wird zunehmend schwieriger auf Hardcore einige Level viel Trial & Error	6/10
ATMOSPÄRE	sehr runde Gesamtkomposition bedrückende Fiebertraum-Atmosphäre beklemmende Gewaltatmosphäre auf bunter Fassade		10/10
BEDIENUNG	mit Tastatur und Gamepad gut spielbar Checkpoints unterstützen guten Spielfluss Menüführung	clever platzierte Checkpoints etwas träge eingeschränktes Sichtfeld nervt gelegentlich	8/10
UMFANG	mehr als zwei Dutzend Missionen viele Aufträge mit mehreren Stockwerken Wiederspielwert dank Ranking-System	Hardcore-Modus	10/10
MISSIONSDSIGN	viele Charaktere mit eigener Spielweise Missionen erfordern mehr Grips dafür aber Dynamik	alles größer als im Vorgänger ... opfern dafür aber Dynamik rein spielerisch eine monotone Metzerei	7/10
KI	Feinde mit blitzschnellen Schussreflexen empfindlich auf Geräusche ... laufen im Prinzip nur wie wild auf uns zu	Gegner reagieren ... aber nicht auf Leichen zu	6/10
WAFFEN & EXTRAS	zahlreiche Waffen und Figuren jede Waffe unterscheidet sich deutlich wenig Freischaltbares	Leveleditor	8/10
HANDLUNG	fragmentierte Story regt das Mitdenken an viele verschiedene Perspektiven die dafür nur oberflächlich beleuchtet werden		8/10



Die Hawaii-Abschnitte spielen sich wie ein Arcade-Shooter aus den 90er-Jahren.





Cities: Skylines

Besser als SimCity

Cities: Skylines erweist sich als beste Städtebausimulation seit Langem. Vor allem weil die Entwickler den Begriff »Simulation« endlich ernst nehmen. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order**
Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch, 3 weitere** Preis: **28 Euro**

Die Weltgeschichte lehrt, dass der Aufstieg einer Weltstadt stets den Abstieg einer anderen bedingt. Rom ersetzte Athen, Konstantinopel ersetzte Rom, London ersetzte Konstantinopel, New York ersetzte London – und Tampere, tja, Tampere könnte Emeryville ersetzen. Stopp, Letzteres sollten wir erklären. Im finnischen Tampere sitzt das Entwicklerstudio Colossal Order, das für Cities: Skylines verantwortlich zeichnet, eine Städtebausimulation, die uns im Test tatsächlich überrascht hat. Dabei war das Mekka der virtuellen Städteplaner doch bisher Emeryville, der Hauptsitz des Entwicklers Maxis. Dessen SimCity-Reihe erlebte ihre Blütezeit mit SimCity 2000 und SimCity 4 Deluxe. Als 2013 ein neuer Ableger mit toller Grafik und glaubwürdiger Simulation angekündigt wurde, wählte man sich endgültig auf dem Weg zum Spiele-Olymp. Was folgte, war ein tiefer Fall: Die technischen

Unzulänglichkeiten der Simulation, die den Namen kaum verdiente und dafür Hohn und Spott kassierte, winzige Städtchen und ein aufgesetzter Onlinezwang machten aus dem Städtebau-Monument Sim City ein Katastrophengebiet. Den Schlusspunkt hinter dem Abstieg gab Electronic Arts im März 2015 bekannt: Maxis wurde endgültig geschlossen. Emeryville ist untergegangen. Das neue Mekka der Bildschirmbürgermeister heißt Tampere. Dank Cities: Skylines.

Gut geklont ist halb gewonnen

Wer zum ersten Mal Skylines startet, erlebt eine Überraschung, denn das Spiel wirkt auf den ersten Blick beinahe wie ein Klon von SimCity. Der Spielzeug-Look ähnelt dem Maxis-Titel frappierend, und als die grünen Zufriedenheits-Smileys erstmals aus den Häusern aufstiegen, rieben wir uns verwundert die Augen. Aber keine Angst, die Ähnlichkeiten sind vor allem optischer Natur. Also drauflosgebaut! Das geht leicht von

der Hand, auch wenn explizite Tutorial-Missionen fehlen. Jedes Menü beinhaltet ein Hilfefenster, in dem kurz und prägnant die wichtigsten Funktionen erklärt werden. Außerdem müssen wir zu Beginn noch nicht viel beachten, denn nur der Grundstock der städtischen Infrastruktur ist freigeschaltet.

Steam und Handel

Cities: Skylines nutzt Steam als Kopierschutz und muss vor dem ersten Spielstart online aktiviert werden. Danach läuft der Städtebau auch offline. Zum gleichen Preis wie auf Steam (28 Euro) ist Cities: Skylines auch als verpackte Ladenversion erhältlich, die zudem fünf exklusive In-game-Items enthält: einen botanischen Garten, einen Basketballplatz, ein Karussell, eine Hüpfburg und einen Hundepark. Auch diese Version muss auf Steam aktiviert werden.

Alles Weitere bekommen wir erst, wenn unsere Stadt wächst. Genretypisch starten wir mit einer Straßenverbindung zur Autobahn. Die gerade, gebogene oder frei gezeichnete Straße liefert dabei das potenzielle Baugebiet als Raster mit. Per Zonenwerkzeug legen wir fest, welche Gebäudeart wo hin soll: Wohnungen, Läden, Industrieflächen und später Büros. Wir verlegen Wasserrohre (eine entsprechende Wasserpumpe am nächsten Fluss versteht sich von selbst) und Elektrizitätsleitungen. Innerhalb eines zusammenhängenden Gebietes mit entwickelten Gebäuden sind keine Strommasten mehr nötig – alte Leitungen müssen aber von Hand abgerissen werden, weil das Spiel sie nicht automatisch überbaut.

Die frisch eingezogenen »Cims« (so nennen die Entwickler ihre kleinen Männchen) monieren sofort die mangelnde Abwasserentsorgung. Das flugs an den Fluss gezimmerte Abwasserrohr spuckt die stinkende Brühe aus. Plötzlich stellen wir in der Stadt ein erhöhtes Aufkommen an Krankenwagen fest ... Äh, haben wir etwa den Jaucheausslass oberhalb unserer Wasserpumpe gebaut? Haben wir, der Dreck geht postwendend zu den Erzeugern zurück. Das Ergebnis: Kolonnen von Krankenwagen verstopfen die Stadt, die Kliniken kommen nicht mehr nach, die Leute sterben wie die Fliegen. Okay. Noch mal von vorn und diesmal das Abwasser flussabwärts ausgeleitet. Schon viel besser, die Stadt beginnt zu prosperieren, die Zonen füllen sich mit Gebäuden. Das erforderliche Verhältnis zwischen Wohnungen, Handel und Industrie zeigen kleine Balken – und im Gegensatz zu SimCity sind die auch verlässlich.

Meilensteine und Service-Effizienz

Wächst unsere Bevölkerung, erreichen wir sogenannte Meilensteine, die weitere Bauflächen freischalten (wer nicht warten will, wählt den Sandkastenmodus und gibt sich unendlich viel Zaster). Aus insgesamt 25 Bauflächen dürfen wir neun Stück auswählen – jedes davon zwei mal zwei Kilometer groß. Echten Metropolen steht nichts im Wege, Winzstädte à la SimCity sind passé. Neue Gebäude bringen die Meilensteine auch: Wasseraufbereitungsanlage statt Umweltsünder-Abwasserrohr, Solar- und Kernkraftwerk, größere Feuer- oder Polizeiwachen. Können wir unsere Toten (ja, die Cims haben eine Lebensspanne) anfangs



Es brennt: Wenn unser Verkehr gut geplant ist, kommt die Feuerwehr rechtzeitig zum Einsatzort.



Besonders Industriegebiete sind Verkehrsschwerpunkte: Hier muss unbedingt optimiert werden!

nur auf Friedhöfen mit begrenzter Kapazität beisetzen, dürfen wir sie später bodenschonend im Krematorium verheizen. Verbesserte Dienstleistungen erhöhen die Zufriedenheit unserer Bürger, die sich etwa freuen, wenn eine nahe Feuerwache für Brandschutz sorgt. An gefärbten Straßen lässt sich die Reichweite des Gebäudes ablesen – ist der Asphalt grün, ist die Wirksamkeit hoch und das Feuer schnell gelöscht. Eine schlechte Abdeckung kann an mangelnder Reichweite liegen oder an einem schlechten Straßennetz, das den Zugang erschwert – zum Beispiel mit vielen Sackgassen, ungeschickten Einbahnstraßen oder einfach mit Überlastung. Denn der

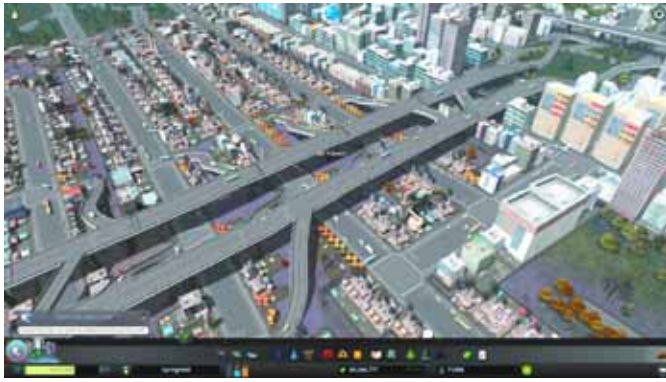
hervorragend simulierte Verkehr spielt eine wichtige Rolle: Steht die Feuerwehr im Stau (Sonderrechte für Einsatzfahrzeuge kennt Skylines nicht), fackelt die Bude ab.

Gretchenfrage Simulation

Diese Effizienz bestimmt auch den dynamischen Schwierigkeitsgrad, denn einstellbare Schwierigkeitsgrade gibt es nicht. Wer langsam und bedacht baut, kommt nicht in Geldnot – im Gegenteil. Die wahre Herausforderung liegt in der Größe der Stadt: Je mehr sie wächst, desto schwieriger wird die perfekte Balance zwischen Verkehrsführung, Servicequalität und zufriedenen Bürgern. Klar – wir können Probleme ignorieren.



Wenn wir Abwasser oberhalb der Trinkwasserversorgung in den Fluss leiten, bekommen unsere Krankenwagen viel zu tun



Autobahnen entlasten die Straßen, machen aber Anwohner unglücklich. Im Industriegebiet ist das egal.



25 solcher Kacheln gibt es auf der Karte – bis zu neun Stück dürfen wir freischalten und vollpflastern.

ren und einfach weiter vor uns hin bauen. Und das funktioniert, solange wir unsere Bürger nicht vergiften oder sonst wie aus der Stadt vertreiben. Wer aber auch nur in die Nähe einer Millionenstadt kommen will, der muss genau planen, optimieren und vor allem über dem Straßennetz brüten. Den Verkehr können wir jedoch nicht erörtern, ohne zuvor die Kernfrage zu klären: Skylines, wie hältst du's mit der Simulation?

Colossal Order versprach für Skylines die Simulation von bis zu einer Million Cims. Und es stimmt: Jeder Cim hat eine feste Wohnung und einen festen Arbeitsplatz. Mit dem eigenen Auto geht's zum Einkaufen in Geschäfte oder zur Naherholung in den Park. Wer kein Auto hat, nutzt Bus und Bahn – inklusive reibungslosem Umsteigen. Für die Wegfindung nutzen die Cims eine Mischung aus kürzester und schnellster Strecke. Wobei wir auch einige unverbesserliche Staufanatiker gesehen haben, die etwa mitten auf der Autobahn (!) anhalten, damit sich andere Fahrer einfädeln können. Dafür lassen sich auch die Lebenszyklen der Cims nachverfolgen: Kinder gehen zur Grund-, Jugendliche zur Oberschule, und junge Erwachsene können die Universität besuchen. Dort erwerben sie einen Abschluss, der ihnen Bürojobs zugänglich macht – je nach Angebot arbeiten überqualifizierte Cims später trotzdem auch in der Landwirtschaft. Und auch die letzten Tage eines Stadtbewohners können wir miterleben: Mit Erreichen des Senior-Status wird der Cim erst arbeitslos, bis er irgendwann den Löffel abgibt und im Leichenwagen zum Friedhof oder Krematorium verfrachtet wird.

Nicht perfekt, aber glaubwürdig

Perfekt ist die Simulation aber nicht. Hin und wieder haben wir festgestellt, dass Cims sich von der Arbeit nach Hause beamen. Beim Verfolgen einzelner Figuren sprang manchmal das Infofenster kurz an einen ganz anderen Ort in der Stadt – immerhin hieß es dann im Text, die betreffende Person sei verwirrt. Nun, das waren wir in diesen Momenten auch. Allerdings trat das immer nur dann auf, wenn die Cims gerade unsichtbar waren, sich also in einem Gebäude befanden. Jeder sichtbare Bürger wird für seinen kompletten Weg perfekt simuliert – und das können die allerwenigsten Städtebauspiele von sich behaupten. Die Zuweisung von Kranken- oder Polizei-

wagen ist ebenfalls verbesserungswürdig. Oft haben wir beobachtet, dass ein Krankenhaus vom anderen Ende der Stadt einen Patienten abholen lässt – nicht etwa die Klinik zwei Straßen weiter. Und immer wieder bilden Servicewagen (oder Donut-Lieferwagen!) lange Stauschlangen. Dem überwältigend realitätsnahen Eindruck des Stadtgeschehens steht das aber nicht entgegen.

Selbst den Wasserstand simuliert Skylines: Als wir den Fehler machten, zehn Wasserpumpen ans Ufer zu pflanzen, saugten die mal eben den Fluss leer – die Stadt saß auf dem Trockenen. Und dann war da noch der nicht ganz optimal gesetzte Staudamm: Beim Abriss entstand eine Flutwelle, einige Straßenzüge der Stadt sofften ab und die Einwohner zogen aus. Allerdings konnte die Überschwemmung den Passanten nichts anhaben – die zogen unbeeindruckt auch unter Wasser ihrer Wege. Mit so viel bürgermeisterlicher Dummheit haben offensichtlich nicht mal die Entwickler gerechnet.

Verkehr, oh yeah!

Die Grundlagen des Verkehrs funktionieren wie gehabt: Eine große, sechsspurige Straße ist zwar perfekt für hohes Verkehrsaufkommen, aber nicht die schnellste Verbindung. Je mehr Kreuzungen und damit Ampeln wir bauen, desto mehr wird der Verkehrsfluss gebremst und desto häufiger sind Staus. Skylines verzichtet zwar auf einen Tagesrhythmus und demnach auf eine Rushhour, die Verkehrsoptionen sind dennoch wichtig: Autobahnen samt Auf- und Ausfahrten,

Kreisverkehre und vor allem Einbahnstraßen lassen uns perfekt durchdachte Knotenpunkte entwerfen. Besonders hilfreich ist die Möglichkeit, die Straßen auf engstem Raum über- und untereinander herzuführen, zu verbinden und so Verkehrsschwerpunkte zu entlasten und den Verkehr flüssig zu gestalten. Tunnel gibt's zwar nicht, wohl aber Brücken in mehreren Höhenstufen, die Höhe eines Abschnitts bestimmen wir dezent umständlich über (frei belegbare) Tasten. Straßen lassen sich per Upgrade verbreitern oder verengen, nicht aber in Einbahnstraßen umwandeln. Dafür müssen wir sie abreißen und neu bauen, was bei kurvigen Wegen schwierig ist, weil man die nur schwer wieder genauso hinbekommt. Zudem können wir einen Fehlbau nicht einfach per Undo-Funktion rückgängig machen, sondern müssen ihn von Hand planieren, bekommen aber immerhin unser Geld zurück. Und beim Löschen und Neuanlegen von Zonen sorgt ein Bug dafür, dass sich bereits gelöschte (Teil-)Gebiete ohne unser Zutun neu bilden und so oft erneut gelöscht werden müssen, bis sie endlich weg bleiben. Dieses Problem tritt aber nur auf, wenn wir nicht pausieren.

Diese Komfortmängel sind zudem kaum mehr als kleine Ärgernisse. Die Grundstärke von Skylines ist die Nachvollziehbarkeit des Verkehrs: Ein Klick auf ein Fahrzeug (oder einen Cim) zeigt Wohnort, Arbeitsplatz und Ziel, sodass wir genau sehen können, wo sich die an der Kreuzung stauende Blechlawine hinbewegt. Ins Industriegebiet etwa



Der stadtplanerischen Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.



Selbst angelegten Bezirken können wir Richtlinien zuweisen, die die jeweilige Stadtteilplanung abrunden.

schieben sich ganze Lkw-Kolonnen. Mit den Straßen-Tools können wir nun Ausweichstrecken anlegen und anschließend hochzufrieden das Ergebnis betrachten – eine stark entlastete Kreuzung. Sogar die Abbiegespuren werden korrekt simuliert. Wenn wir etwa ans Ende einer sechsspurigen Autobahn drei je zweispurige Einbahnstraßen anschließen, ordnen sich die Fahrzeuge brav ein, und der Verkehr fließt weiter. Insofern wir unsere Verkehrsführung nicht unrettbar verkorkst haben, funktioniert all das ganz wunderbar!

Alle Macht dem Spieler

Der Verkehr in Verbindung mit der glaubwürdigen Simulation ist schlicht ein spielerisches Meisterwerk. In keiner Städtebausimulation zuvor hatten wir alle Planungsfäden so in der Hand. Gleichzeitig ist lösungsorientierte Kreativität gefordert: Welche Verbindung brauchen wir an welcher Stelle? Wo wollen die meisten Cims hin? Wann schlie-

ßen wir Autobahnen an, wann reicht eine normale Straße? Nicht selten haben wir stundenlang getüftelt, um die Lösung für ein Verkehrsproblem zu finden. Und jedes Mal war es ein großartiges Gefühl, wenn der Plan aufging und der Verkehr schließlich wieder flutschte! Buslinien, U-Bahn und Eisenbahn entlasten die Straße ebenfalls hervorragend. Die nötige Infrastruktur lässt sich kinderleicht bauen und in die Stadtplanung integrieren. Linien und Haltestellen weisen wir mit Linksklicks zu, mit Rechtsklicks entfernen wir sie wieder. Leider fehlt eine Linienübersicht, sodass spätere Modifikationen an Haltestellen, an denen viele Linien kreuzen, knifflig werden. Zur Erleichterung dürfen wir Bus- und Bahnrouuten aber unterschiedlich einfärben, was nicht nur die Farbe der Strecke, sondern auch die der zugehörigen Vehikel ändert – clever!

Okay, ganz perfekt ist der Verkehr noch nicht: Auf mehrspurigen Strecken ordnen sich Fahrzeuge oft viel zu früh zum Abbiegen

ein und nutzen nur die rechte Spur. Unsere Teststadt litt zudem unter verstopften Bahngleisen, auf denen sich Züge stauten – dieses Problem wurde inzwischen aber gelöst. Die SOS-Mechanik, die den totalen Verkehrskollaps verhindern soll, wird Simulationspuristen jedoch nicht gefallen: Werden Staus zu lang, entfernt das Spiel am Stauende Fahrzeuge und setzt sie an den Anfangspunkt ihrer Route zurück. Allerdings ist diese Mechanik kein Freibrief für Faulheit: Das Stauende wird zwar entschärft, der Stau selbst aber nicht automatisch aufgelöst.



Verkehrssimulator

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Cities: Skylines könnte auch »Verkehrssimulator 2015« heißen, die Straßenoptimierung ist für mich die Kernstärke und -herausforderung des Spiels. Jenseits der 90.000-Einwohner-Marke gibt's schließlich keine neuen Gebäude mehr, und Geldprobleme habe ich auch nicht – ab dann dreht sich Skylines tatsächlich nur noch ums Austarieren der Verkehrswege. Man merkt eben, dass die Entwickler vorher das stark verkehrsfokussierte Cities in Motion verantwortlich haben. Natürlich ginge hier noch mehr: Mautstraßen etwa, Tunnel oder Ausweichspuren nur für Einsatzfahrzeuge. Und natürlich könnte die Bedienung ausgefeilter sein, von Einbahnstraßen-Upgrades bis zum großflächigen Abreißen zur leichten Stadtumgestaltung. Ich bin gespannt, ob die Community entsprechende Mods bastelt. Doch schon so entfaltet die Verkehrsplanung massig Bastelspaß; wer gerne Straßen und Schienen verlegt – und nebenbei eine lebendige und schöne Stadt hochzieht –, ist bei Skylines an der allerrichtigsten Adresse.



Wir können Industriegebiete auf Land-, Erz-, Öl- oder Holzwirtschaft spezialisieren.

Politik bringt Abwechslung

Wer auf Güterzüge und Frachthäfen verzichtet, findet sich schnell im Lieblingsalpträum des deutschen Autofahrers wieder: Lkws und Lieferfahrzeuge machen die Spritztour durch die Stadt zur Qual. Der stammtischerfahrene BMW-Besitzer fordert: freie Fahrt für freie Bürger – dafür muss die Politik sorgen! Läuft, sagt der Großstadtdindianer: In deutschen Großstäd-



Endlich sehr guter Städtebau!

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Skylines hat meine ohnehin hohen Erwartungen noch übertroffen: Kein Citybuilder hat bisher diese Möglichkeiten, diese Planungsvielfalt, diese Simulationstiefe erreicht. Geschenkt, dass die Simulation manchmal mogelt und hin und wieder unsichtbare Cims herumbeamt. Denn das, worauf es ankommt, die visuelle Simulation, funktioniert bestens. Dadurch habe ich endlich die Macht über den Verkehr. Ich kann umstrukturieren, umleiten, entlasten, drüber und drunter her bauen (allerdings noch keine Tunnel) – und am Ende funktioniert es so, wie ich es mir gedacht habe. Dazu noch die simple, fehlerfreie Bedienung und die hervorragende Performance: Das ist ganz großes Kino!

Meine (ganz und gar offline spielbare) Teststadt mit 110.000 Einwohnern war ein Quell steter Freude – und Arbeit. Hier noch optimieren, da noch ein Servicegebäude setzen. Diese Verkehrslinie verschieben und dort einen Haufen Bäume pflanzen. Hier noch einen Fußgängerüberweg und – hey! – ich wollte am Flughafen noch mal den Jumbojets beim Landen zusehen. Wer es schafft, an der Millionenmarke zu kratzen, hat meinen höchsten Respekt – denn dafür muss richtig akribisch geplant und optimiert werden. Es ist schon Ironie des Schicksals, dass die Schließung des SimCity-Traditionsstudios zwei Tage nach den ersten Streams und Let's Plays für Cities: Skylines bekannt gegeben wurde. Von einem neunköpfigen Entwicklerteam aus Finnland zum Abschluss vorgeführt zu werden, das ist bitter für Maxis und Electronic Arts. Für uns Spieler ist es aber eine Offenbarung, denn das Genre der Städtebausimulationen hat wieder eine Hauptstadt: Tampere in Finnland.

ten hat der 40-Tonner keine Zufahrt! Läuft hier auch, sagt der Skylines-Planer, malt mit dem Distriktpinsel einen Bezirk über die Innenstadt und verbietet dort per Richtlinien-Menü alle schweren Transportfahrzeuge. Geht doch! Die Richtlinien lassen sich zudem für besondere Steuerregeln verwenden, die beispielsweise dicht besiedelte Gewerbegebiete begünstigen – oder schröpfen. Oder wir stellen unseren Dienstleistungen Vorschriften an die Seite: Um die Gesundheit der Bürger zu verbessern, verbieten wir das Rauchen. Das macht sie allerdings auch unglücklicher. Und was halten wir von kostenlosem öffentlichem Personennahverkehr? Die politischen Vorschriften sind ein simpler spielmechanischer Kniff, der für die perfekte Abrundung des sehr guten Simulationsunterbaus sorgt, weil wir unsere Stadt in mehrere Abschnitte gliedern können, für die auch jeweils andere Regeln gelten.

Technisch hochwertig

Das Ausmaß an Grafikdetails ist überwältigend: Gebäude mit dekorierten Balkonen, spiegelnde Fenster und lesbare Werbeplakate. Bestatter transportieren Särge ab, Parkplätze und -bänke werden wirklich genutzt. Das lebendige Stadtgeschehen wird durch scharfe Texturen, realistisch schaltende Ampeln und fein gearbeitete Bäume untermauert. Nur das Kantenflimmern lässt sich nicht abstellen. Tageszeitenwechsel sind ebenfalls Fehlanzeige – wir würden unsere Stadt liebend gern bei Nacht bewundern! Beim Sound arbeitet Colossal Order mit soliden Umgebungsgeräuschen, die an bestimmte Infrastrukturen geknüpft sind. Das ist dann etwas merkwürdig, wenn selbst ein alleinstehendes Haus wie eine Kleinstadt klingt. Dafür stürzte das Spiel in 90 Stunden Testzeit nur zweimal ab und lief sonst vollständig glatt und ruckelfrei.

Noch dazu gibt es einen mächtigen Karteneditor, zudem lassen sich Gebäude bearbeiten und sogar eigene Objekte erschaffen: Vorgefertigte Straßenkreuzungen sind genauso möglich wie neue Parkanlagen oder sogar Gebäudemodelle. Auch Mods, die Spielmechaniken verändern, sind kein Problem. Schon jetzt gibt es eine Modifikation für eine höhere Schwierigkeit (weniger Einnahmen, teurere Gebäude) und eine, die alle 25 Kartenkacheln freischaltet, damit Städte noch größer werden können. Alle Mods las-

sen sich komfortabel ein- und ausschalten sowie mit anderen Spielern teilen, die Einbindung des Steam Workshop macht's möglich – klasse! Benjamin Danneberg / GR

TERMIN 10.3.2015

PREIS 28 Euro

USK ab 0 Jahren

Cities: Skylines

Aufbaustrategie

Publisher Paradox Interactive

Entwickler Colossal Order

Sprache Deutsch, Englisch, 3 weitere

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK

STRATEGIE

»Starkes Aufbauispiel mit großer Langzeitmotivation.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch

MASSTAB lokal

SPIELSTIL Aufbau

EINHEITEN Individuen

HANDLUNG Einfach

realistisch

lokal

Aufbau

Individuen

Einfach

fiktiv

global

Kampf

Masse

Komplex

GRAFIK

organische Spielwelt

sehr detaillierte Gebäude und Fahrzeuge

Weichzeichner abschaltbar

gute Animationen

detaillierte Cims

Clipping-Fehler und Kantenflimmern

SOUND

passende Musik

lebendige Stadtgeräusche

realistisch klingender Verkehr

unauffällige Warntöne

Sound setzt manchmal abrupt ein

Geräusche teils dünn

BALANCE

leichter Einstieg

klasse verzahnte Mechanik

Anspruch steigt mit der Größe der Städte

fast nie Geldnot

Kapazitäten von Servicegebäuden werden manchmal nicht voll genutzt

ATMOSPHÄRE

Cims sind simulierte Personen

tolles Stadtpanorama, besonders bei Großstädten

extrem hoher Zuckfaktor

viele atmosphärische Details

kein Tag-Nacht-Wechsel

BEDIENUNG

selbstklärendes Interface

freies und millimetergenaues Bauen

öffentliche Gebäude können nachträglich verschoben werden

Straßen-Upgrades

einige Komfortschwächen

UMFANG

neun Karten

viele Gebäude

vier Industriespezialisierungen

optionaler Sandkastenmodus

hervorragende Mod-Unterstützung

keine Szenarien

STARTPOSITIONEN

Startkachel im Editor leicht änderbar

unterschiedliche Ressourcen

Hügel, Flüsse, Strände, Ozeane

große Karten

Terraforming nur im Editor

immer gleiche Anfangsphase

KI

glaubhafte, funktionierende Simulation

gute Wegfindung

nachvollziehbarer Gütertransport

ab und zu beamen sich Cims

Einsatzfahrzeuge kommen oft von zu weit weg

EINHEITEN & GEBÄUDE

umfangreiche Verkehrsoptionen

fünf schwer erreichbare Monumente als starke Belohnungen

Distriktspezialisierungen

keine Meilensteine mehr jenseits der 90.000 Einwohner

ENDLOSSPIEL

eine Million Cims als ultimative Herausforderung

zeitintensives, motivierendes Optimieren

Großstädte brauchen akribische Planung

alle denkbaren Stadtarten möglich

PROFIS

STANDARD C2 Quad Q9650

Phenom II X4 965, Geforce GTX 260

4 GB RAM, 4 GB Festplatte

MINIMUM C2 Quad E4400

Athlon 64 X2 4400+, Geforce 8800

4 GB RAM, 4 GB Festplatten

OPTIMUM Core i5-3470

Athlon FX-3300 Geforce GTX 1060

6 GB RAM, 4 GB Festplatte

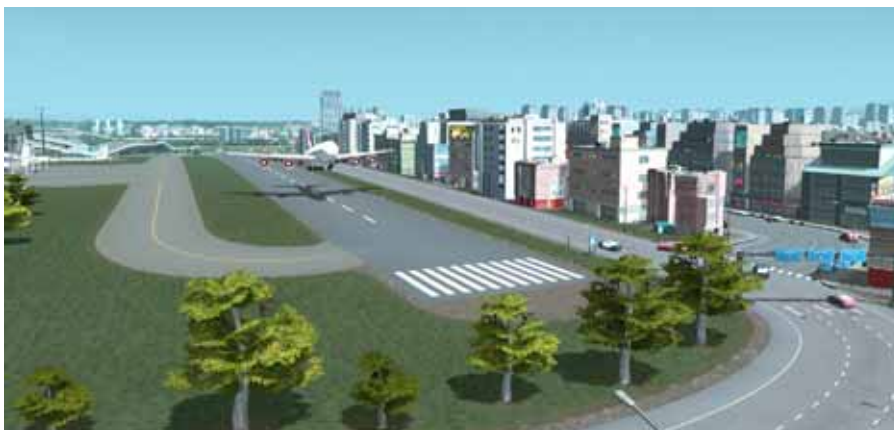
88

Großartig simulierter Städtebau.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Hervorragend

SPIELZEIT 100+ Stunden



Touristen kommen unter anderem am Flughafen an – vorausgesetzt, es gibt etwas zu sehen!

GAMESTAR-PCs MIT THE WITCHER 3: WILD HUNT

Wer jetzt einen One GameStar-PC oder ein One GameStar-Notebook mit mindestens einer GeForce GTX 960 oder GTX 970M kauft, bekommt einen Download-Gutschein für The Witcher 3: Wild Hunt geschenkt – solange der Vorrat reicht.



GameStar PC XL

- ▶ Intel Core i7 4790 mit 4x 3,6 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB
- ▶ 8,0 GB DDR3-RAM
- ▶ 250 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD
- ▶ DVD-Brenner

nur **1299,-**



GameStar PC PRO

- ▶ Intel Core i5 4690K mit 4x 3,5 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 960 2,0 GB
- ▶ 8,0 GB DDR3-RAM
- ▶ 250 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1099,-**



GameStar PC XTREME

- ▶ Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 980 4,0 GB
- ▶ 16,0 GB DDR3-RAM
- ▶ 500 GB Samsung-SSD
- ▶ 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1899,-**



GameStar NOTEBOOK 15

- ▶ Intel Core i5 4210H mit 2x 2,9 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 960M 2,0 GB
- ▶ 8,0 GB DDR3-RAM
- ▶ 500 GB HDD
- ▶ 15,6 Zoll Full HD-Display

nur **1099,-**



GameStar NOTEBOOK 17

- ▶ Intel Core i5 4210H mit 2x 2,9 GHz
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 960M 2,0 GB
- ▶ 8,0 GB DDR3-RAM
- ▶ 1.000 GB Hybrid-HDD
- ▶ 17,3 Zoll Full HD-Display

nur **1199,-**

*Gutschein für Download-Vollversion. Download vorbehaltlich Altersverifikation. Online-Benutzerkonto möglicherweise erforderlich. Aktionsangebot nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt.

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks
jetzt versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de



Ori kann nicht angreifen, das übernimmt die Fee, die uns stetig begleitet. Auf diese Weise können wir Gegner auch aus der Distanz attackieren.

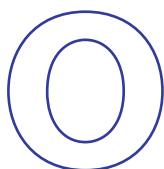
Ori and the Blind Forest

Zum Heulen schön

Ori and the Blind Forest ist eines der besten PC-Spiele des bisherigen Jahres. Unser Test verrät, wie der Plattformer die Spielerherzen erobert. Von Mirco Kämpfer

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Moon Studios** Termin: **11.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch, drei weitere** Preis: **20 Euro**

TEST



Ori and the Blind Forest schafft in den ersten fünf Minuten, was anderen Spielen selbst in 20 Stunden nicht gelingt: Es berührt, erobert unser Herz,

bleibt im Gedächtnis. Zumindest, wenn man ein Faible für zuckersüße Knuddelgeschöpfe hegt. Für Ori zum Beispiel. Das kleine Tierchen fällt als Sternenschnuppe vom Himmel in ein idyllisches Wäldchen. Dort wird es von einer nicht minder drolligen Bärenkreatur aufgezogen. Gemeinsam gehen die beiden auf Nahrungssuche, bauen ein Baumhaus und kuscheln sich nachts aneinander – bis eines Tages das Schicksal eine tragische Wendung parat hält.

Traurig, aber schön

Ehe wir uns versehen, zerstört ein monströses Vogelungeheuer die märchenhafte Stimmung. Als das Biest auftaucht, schwindet das Licht des Waldes. Pflanzen verdorren, Seen vertrocknen. Aufgrund des Nahrungsmangels stirbt kurze Zeit später die Bärenmutter. Ori bleibt trauernd und allein zurück. Damit machen die Entwickler der Moon Studios schon im Prolog ihres Abenteuers deutlich, dass sie sich an eine erwachsene Geschichte herantrauen. An eine, die mit vielen dramatischen Momenten und überraschenden Wendungen aufwartet. Bemerkenswert dabei: Obwohl der rote Faden ausschließlich aus kleinen Zwischensequenzen besteht, in denen kein einziges Wort gesprochen wird,

verfehlen diese Szenen ihre Wirkung nicht. Es ist einfach herzerwärmend, wenn Ori einen ulkigen Spinnentroll aus einer vermeintlich aussichtslosen Lage befreit – und sich dieser später bei uns revanchiert.

Unser schlappohriger Held bleibt übrigens nicht allein. Recht flott erhalten wir Gesellschaft von einer leuchtenden Waldfee, die fortan stetig über unserem Kopf schwebt und uns Hinweise gibt. Als Hüter des Lichtes müssen wir die Essenzen der Wärme, des Windes und des Wassers zurück an ihren Platz bringen, um das Märchenwäldchen vorm Absterben zu retten. Dazu rennen, springen und knobeln wir uns von

links nach rechts durch zauberhafte und enorm aufwändig gestaltete 2D-Kulissen. Alles ist von Hand gezeichnet, jeder Pilz, jeder Fels einzigartig. Zusammen mit den opulenten Partikel- und Spezialeffekten sowie den liebevollen Animation, etwa von Grashalmen, die sich im Wind wiegen, ist Ori and the Blind Forest zweifelsohne das schönste Spiel seiner Art.

Kommt Zeit, kommt Rat

Die Schauplätze gehen fließend ineinander über, ganz ohne Ladepausen hüpfen wir vom blühenden Hain in den modrigen Dornensumpf oder ins düstere Nebeltal. Aller-



Immer wieder sammeln wir Schlüsselsteine (links), um magisch versiegelte Türen zu öffnen.



Ich bin verzaubert

Mirco Kämpfer
Trainee
mirco@gamestar.de

Oh mein Gott, ist das niedlich. Oh mein Gott, ist das schön! Okay, dass Ori and the Blind Forest zauberhaft schön aussieht, erkennt selbst ein Maulwurf mit grünem Star auf den ersten Blick. Wirklich überrascht hat mich hingegen der recht hohe Schwierigkeitsgrad, denn das Waldabenteuer ist bei-leibe kein Kinderspiel, sondern ein anspruchsvoller Plattformer, der mir vor allem gen Ende alles abverlangt hat. Das klingt aber schlimmer, als es wirklich ist, denn die Balance ist beinahe perfekt, auch dank des cleveren Speichersystems. Außerdem habe ich so einen Grund mehr, die wunderschöne Welt nach Lebens- und Energie-Upgrades zu durchforsten. Allerdings hätte ich mir eine Teleportfunktion gewünscht, wie sie im Genre längst üblich ist. Aber das ist Kritik auf hohem Niveau. Die zuckersüßen Charaktere werde ich jedenfalls so schnell nicht vergessen – ebenso wenig wie den Spaß, den ich mit dem Schlappohr-Alien hatte.

dings erreichen wir neue Gebiete und Geheimpassagen nur mit den passenden Fähigkeiten, die wir Metroidvania-typisch im Lauf des Abenteuers erhalten. Außerdem entdecken wir nach und nach neue Abkürzungen. Müssen wir anfangs noch einen großen Umweg in Kauf nehmen, nachdem wir in ein Erdloch gefallen sind, können wir später einfach die Wände hochkrabbeln.

Ein großes Problem der meisten Metroidvania-Vertreter ist das Backtracking, also das erneute Durchlaufen bereits bekannter Gebiete, wenn man alle Geheimnisse entdecken und alle Extras aufstöbern will. Ori and the Blind Forest hat dafür eine elegante Lösung parat: die sogenannten Weltereignisse, die die Spielwelt nachhaltig verändern. Haben wir beispielsweise die Kraft des Wassers wiederhergestellt, werden die giftigen Tümpel des Dornensumpfes gereinigt, so dass wir durch neue Abschnitte tauchen können. An anderer Stelle verursachen wir ein Erdbeben und erobern die Kraft des

Windes, um in die oberen Waldsphären aufzusteigen. Dadurch wird selbst das mehrmalige Durchlaufen eines Gebietes nicht langweilig, obschon eine Teleportfunktion noch besser gewesen wäre. Wer alle der unzähligen, versteckten Extras sammeln möchte (Gesundheitsupgrades, Energiekristalle), muss den gesamten Weg zwangsweise zu Fuß zurücklegen.

Härter als gedacht

Weil Ori selbst nicht angreifen kann, erleidet das auf Knopfdruck unsere Fee. Der Clou: Durch die Fernangriffe der Leuchtbommel treffen wir Gegner selbst dann, wenn wir an einer Wand hängen oder schon um die Ecke gerannt sind. Getötete Feinde hinterlassen Lebenszellen, die unsere Gesundheit wiederherstellen, oder Fähigkeitenpunkte, mit denen wir per dreigeteiltem Skill-Tree unsere Angriffskraft erhöhen oder lernen, unter Wasser zu atmen. Trotz derlei Verbesserungen ist Ori and the Blind Forest überraschend anspruchsvoll. Wie auch beim großen Metroid-Vorbild sterben wir regelmäßig, häufig müssen wir den Levelverlauf sowie die auftauchenden Gegner auswendig lernen, um zum Ziel zu gelangen.

Dass trotz der zahlreichen »Trial & Error«-Abschnitte nicht die Motivation flöten geht, liegt vor allem an der hochpräzisen Steuerung, sowohl mit Controller als auch mit Maus und Tastatur. Wenn die Knuddelkatze in einen Abgrund rauscht oder gegen eine Stachelwand prallt, dann ist das fast immer unserem Versagen geschuldet. Auch die Tatsache, dass wir jederzeit einen eigenen Speicherpunkt setzen dürfen, hält den Frust in Grenzen. Allerdings können wir solch eine »Seelenverbindung« jeweils nur einmal herstellen und auch nur dann, wenn wir gerade einen Energiekristall besitzen. Wer schon bei Rayman: Origins ausgerastet ist, wird sich an Ori's Reise die Zähne ausbeißen.

Herrlich abwechslungsreich

Doch Ausdauervermögen und Geduld zahlen sich aus, denn dank der stetig neuen Fähigkeiten stellt sich nie Routine ein, zumal sich nett gemachte Rätselpassagen wunderbar mit schweißtreibenden Actionsequenzen abwechseln. Da schieben wir etwa

Teleportsteine an die richtige Stelle, um ein gegnerisches Projektil umzuleiten und somit eine brüchige Wand zu zerbröseln. Oder wir schnippen uns mit Oris Schweif wie ein Katapult von Gegner zu Gegner. Mal müssen wir akrobatisches Geschick beweisen, mal unseren Hirnschmalz einsetzen. Dieser Mix motiviert durchgängig bis zum befriedigenden Finale, das bei uns nach knapp 335 Bildschirmtoden und sieben Spielstunden erreicht war. Wer alles erkunden möchte, kann noch eine Stunde draufpacken. **AMK**

TERMIN	11.3.2015	PREIS	20 Euro	USK	nicht geprüft
Ori and the Blind Forest Action-Adventure					
Publisher	Microsoft				
Entwickler	Moon Studios				
Sprache	Deutsch, Englisch, drei weitere				
Ausstattung	Download				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	10/10
- wunderschöner Zeichenstil - liebvolle Animationen - sehr abwechslungsreich - opulente Spezialeffekte	10/10
SOUND	9/10
- variantenreicher Soundtrack - märcchenhafte Hintergrundmusik - thematisch passend eingesetzt - ordentliche Klangeffekte	9/10
BALANCE	8/10
- leichter Einstieg - wird stetig anspruchsvoller - teils sehr schwer, aber nie unfair - cleveres Speichersystem - manchmal nervige Trial&Error-Passagen	8/10
ATMOSPHÄRE	10/10
- zauberhafte Präsentation - typischer Studio-Ghibli-Look - berührende Inszenierung - drollige Figuren	10/10
BEDIENUNG	9/10
- sehr präzise mit Gamepad - selbst mit Maus und Tastatur intuitiv - keine Tastatursteuerung möglich - Tasten nicht frei belegbar	9/10
UMFANG	7/10
- viele versteckte Extras und Upgrades - große Spielwelt - umfangreicher Skill-Tree - vergleichsweise kurze Spielzeit	7/10
LEVELDESIGN	8/10
- verlangt Einsatz von Fähigkeiten - Events verändern Spielwelt - belohnt Erkundungsdrang - keine Schnellreisefunktion	8/10
RÄTSEL	9/10
- knackige Sprüngeinlagen - abwechslungsreiche Rätsel - Lösung meist offensichtlich - kleinere Schalter-Knocheleien	9/10
WAFFEN & EXTRAS	9/10
- neue Fähigkeiten - dreigeteilter Skill-Tree - Skills schalten neue Levelbereiche frei - Spezialfertigkeiten werden nach und nach zugänglich - keine wirklich ausgefallenen Fähigkeiten	9/10
HANDLUNG	9/10
- knuffige Charaktere - emotionale Geschichte - überraschende Wendungen - auch ohne Dialoge ergreifend - wenige Zwischensequenzen	9/10



Um Speicherpunkte zu erschaffen, müssen wir Energiekristalle (links) einsammeln..



Vaporware: Resident Evil 1.5

Das untote Resident Evil

1996 avanciert Resident Evil zum Klassiker, der Überlebenskampf in der Zombievilla begeistert Presse und Spieler. Die Arbeiten am Nachfolger werden jedoch plötzlich gestoppt und von Grund auf neu begonnen. Was ist geschehen? Von Stephan Petersen



Capcom traut Resident Evil keinen großen Verkaufserfolg zu. Das Survival-Abenteuer entsteht 1995 bei einem unerfahrenen Team, es soll hauptsächlich die technischen Möglichkeiten der brandneuen PlayStation ausloten. Die Veteranen des japanischen Publishers arbeiten derweil am beliebten Street Fighter, Capcoms damaligem Goldesel. Einige Mitglieder des Resident-Evil-Teams empfinden es regelrecht als Degradierung, nicht an der großen Prügelserie mitwirken zu dürfen. Es gibt Streit und technische Probleme, für die taufersche PlayStation-Hardware existieren kaum vorgefertigte Tools, vieles muss mühsam in Handarbeit programmiert werden. Doch was da letztlich unter der Federführung des 30-jährigen Shinji Mikami entsteht, wird enorm beliebt – und erweist sich als finanzieller Überraschungserfolg. Schon kurz nach der Veröffentlichung im März 1996 hat sich das Gruselabenteuer in der Zombievilla 200.000- bis 300.000-mal verkauft, das Kassensklängen hallt bis in die Capcom-Chefetage, bereits einen Monat nach dem Entwicklungsschluss des ersten Resident Evil darf ein rund fünfzigköpfiges Team mit einem Nachfolger beginnen. Die Gruppe besteht zur einen Hälfte aus Entwicklern, die schon an Resident Evil beteiligt waren, zur anderen aus

Die Resident-Evil-Serie

Resident Evil (1996)



Als im Raccoon Forest vermehrt verstümmelte Leichen gefunden werden, soll die Spezialeinheit S.T.A.R.S. die Vorkommnisse aufklären. Ihr Weg führt sie in ein mysteriöses Herrenhaus, in dem Zombies und allerlei Getier ihr Unwesen treiben. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Chris Redfield oder Jill Valentine. Munition ist Mangelware – ebenso wie die Farbbänder, die man für das Speichern von Spielständen an Schreibmaschinen benötigt.

Resident Evil 2 (1998)



Nach den Turbulenzen bei der Entwicklung erscheint Resident Evil 2 mit rund einem Jahr Verspätung. Die Handlung setzt kurz nach dem Vorgänger ein. Zahlreiche Bewohner von Raccoon City mutieren zu Zombies. In Deutschland landen selbst die für den hiesigen Markt angepassten Versionen auf dem Index. Erst 2014 wird die Indizierung aufgehoben und die USK gibt dem ungeschnittenen Spiel nach einer Neuprüfung eine Freigabe ab 16 Jahren.

Resident Evil 3: Nemesis (1999)



Wie im ersten Teil schlüpft der Spieler in die Rolle von Jill Valentine. Die Story spielt direkt nach Resident Evil 2. Während Jill aus der Stadt fliehen will, schickt die Umbrella Corporation Soldaten, um unliebsame Zeugen mithilfe des neuen »Projekt Nemesis« zu töten. Als einziger Serienteil bietet Resident Evil 3 das Feature »Live Selection«. Dies beinhaltet Entscheidungen, die der Spieler treffen muss. Zudem kann man selbst Munition herstellen.

Resident Evil: Survivor (2000)



Survivor ist der erste Ableger der Serie, den wir nicht aus der Third-Person-Ansicht, sondern aus der Ego-Perspektive erleben – in Japan mithilfe einer Lightgun. Der Spieler setzt sich als Helikopterpilot nach einer Bruchlandung auf einem Umbrella-Forschungsgebiet gegen Horden von Untoten zur Wehr. In Taiwan erscheint 2002 eine überarbeitete und grafisch verbesserte PC-Version, die jedoch unter einer mangelhaften KI und zahlreichen Bugs leidet.

neuen Designern. Dieses Team wird drei Jahre später Capcoms legendäres Studio 4 bilden, das dann für Klassiker wie Dino Crisis und Devil May Cry verantwortlich zeichnet. Es sind also talentierte Menschen am Werk. Der Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami fungiert als Produzent, sein Kollege Hideki Kamiya als Autor und Teamleiter. Und doch soll diesmal alles schiefgehen. Denn Resident Evil 1.5, wie Mikami es später nennen wird, erscheint nie.

Verschollene Charaktere

Die Handlung von Resident Evil 1.5 soll kurz nach den aus dem Vorgänger bekannten Vorfällen im Herrenhaus einsetzen – und unterscheidet sich maßgeblich vom »echten« Resident Evil 2, das 1998 erscheint. So musste die Umbrella Corporation, die Versacherin der Zombienseuche, aufgrund ihrer illegalen Pharma-Experimente dichtmachen. Zwei Monate danach bricht im nahe gelegenen Raccoon City jedoch erneut eine verheerende Seuche aus, die zahlreiche Menschen dahintrifft. Die kommen serientypisch natürlich nicht zur Ruhe, sondern kehren als Anti-Veganer mit einer Mordslust auf Fleisch zurück. Das ist schlecht für die Überlebenden. Einer von ihnen, der Nachwuchspolizist Leon S. Kennedy, befindet sich auf dem Dach der Polizeiwache, als



Die Zombies sind agiler als in der finalen Version und nicht so leicht kleinzukriegen.

die Zombiehölle losbricht. Damit er dort lebendig wieder herunterkommt, muss ihm der Spieler unter die virtuellen Arme greifen. Wie im Vorgänger gibt es zudem einen zweiten spielbaren Hauptcharakter, in diesem Fall die Motorradfahrerin und Studentin Elza Walker, die in den Semesterferien auf Heimatbesuch weilt. Statt mit Angehörigen der aus Resident Evil bekannten Einsatztruppe S.T.A.R.S. stürzt sich der Spieler also mit kompletten Frischlingen in den Überlebenskampf. Laut Capcom ist der Nervenkitzel ungleich größer, wenn man nicht mit Superhelden unterwegs ist.

Auch bemerkenswert: Anders als im späteren Resident Evil 2 kreuzen sich die Pfade der beiden Hauptfiguren nicht, man muss sich für eine der beiden entscheiden und erlebt dann eigenständige Geschichten. Zudem haben die Helden nicht wie in der finalen Version nur einen, sondern je zwei spielbare Nebencharaktere an ihrer Seite. Bei Leon sind dies der Polizist Marvin Bra-

nagh und die Umbrella-Forscherin Linda, eine frühe Version der Spionin Ada Wong, die später in Resident Evil 2 auftritt. Gesetzeshüter Marvin schafft es zwar auch in die finale Version, muss sich aber mit einem kurzen Gastspiel als Schwerverletzter begnügen. Elza begleiten die zwölfjährige Sherry Birkin, die in der offiziellen Fortsetzung immerhin einen spielbaren Abschnitt bekommt, und John, der als Waffenshop-Besitzer Robert Kendo in Resident Evil 2 auftaucht. Elza selbst wird darin von Claire Redfield ersetzt, ihres Zeichens ebenfalls Studentin, die jedoch nach ihrem verschwundenen Bruder Chris sucht – dem Helden des Vorgängers. Claire kommt gemeinsam mit Leon im zombieverseuchten Raccoon City an, wo sich die beiden zur Polizeiwache durchschlagen müssen. Die Handlung von Resident Evil 2 ähnelt also der von Resident Evil 1.5, steht aber unter anderen Vorzeichen, weil sich Leon und Claire bereits kennen.



Die Inventarverwaltung ist ein wesentliches Spielelement.

Resident Evil: Code Veronica (2000)



Kein Jahr vergeht mehr ohne neues Resident Evil. Claire Redfield sucht immer noch ihren Bruder Chris, diesmal auf einer Insel vor Südamerika. Dort trifft sie nicht nur den zweiten spielbaren Charakter, Steve Burnside, sondern auch Zombies. Spielerisch orientiert sich Code Veronica an den Vorgängern. Optisch gibt es statt vorgeordneter Hintergründe nun echte 3D-Grafik. Hierzulande wird Code Veronica indiziert, hat heute aber eine Freigabe ab 16.

Resident Evil Gaiden (2001)



Im Auftrag einer Untergrundorganisation gehen Leon Kennedy und Barry Burton Gerüchten um eine neue Version des T-Virus' auf den Grund – auf dem Gameboy Color. Während wir in einer Top-Down-Perspektive die Umgebung erkunden, wechselt das Spiel für Kämpfe in die Ego-Ansicht: das Zielkreuz wandert von links nach rechts, wir müssen im richtigen Moment abdrücken. Durch die Präsentation verliert das Spiel jedoch viel von seiner Atmosphäre.

Resident Evil: Survivor 2 – Code: Veronica (2001)



Der PS2- und Spielhallen-Ableger verbindet die Shooter-Perspektive von Survivor mit der Handlung von Code: Veronica. In Claire Redfields Träumen kämpfen wir uns durch Zombiegebiete und werden nach Ablauf eines Zeitlimits vom Supermutanten Nemesis attackiert. Anstelle einer Lightgun kommt ein drehbares MG zum Einsatz. Die PS2-Version bietet zudem den Dungeon-Modus, in dem wir unter Zeitdruck schwierige Einzelmissionen absolvieren.

Resident Evil Zero (2002)



Wie der Titel erahnen lässt, ist die Handlung vor den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt. Die junge S.T.A.R.S.-Rekrutin Rebecca Chambers sucht im Raccoon Forest den Sträfling Billy Coen. Erstmals kann man jederzeit zwischen zwei Spielfiguren wechseln. Außerdem landen die berühmt-berüchtigten Aufbewahrungsboxen in der Motenkiste der Spielegeschichte. Der Spieler darf Gegenstände nun jederzeit überall ablegen und später wieder einsammeln.



Boss-Gegner William Birkin ist ein harter Brocken und schwingt ein Stahlrohr als Keule.

Mehr Gegner, Ausrüstung und Nervenkitzel

Weitere Unterschiede: In Resident Evil 1.5 treffen die Hauptfiguren auf mehr überlebende Polizisten und Gegner, die aber weniger Polygone haben und längst nicht so detailliert aussehen wie in Resi 2. Dafür soll es mehr unterschiedliche Zombies geben, die zudem agiler sind. Einige von ihnen können klettern oder nach einer im Eifer des

Gefechts durchgeführten Amputation der Beine noch weiter kriechen. Zum nicht minder gefährlichen Rendezvous bitten Krähen, Hunde und Riesenspinnen. Darüber hinaus gibt es – anders als in der finalen Version – einen Mensch-Spinne-Hybrid und einen infizierten Pavian als Gegnertyp. Die Polizeistation hat ein moderneres Design, ist aber auch kleiner. Die Soundkulisse wirkt insgesamt düsterer, bedrohlicher. Nehmen Leon

und Elza Schaden, dann soll man das an blutenden Wunden und zerrissener Kleidung sehen. In Resident Evil 2 hinken die Hauptfiguren lediglich. Wir halten also fest: Im Original ist der Nervenkitzel-Faktor höher. Dagegen verfügen beide Versionen über ein reichhaltiges Arsenal an bleihaltigen Argumentationsverstärkern. Allerdings gibt es auch hier Unterschiede. Einige Waffen wie der Flammenwerfer gelangen in die finale Version, andere hingegen nicht. Darunter etwa eine Metallstange für die Nahkampfverteidigung und ein Granatwerfer. Neben der Action schaffen es auch die anderen aus dem ersten Resident Evil bekannten Spielelemente mit in die Polizeiwache – also Denksportaufgaben in Form von Rätseln und Survival-Abenteuer samt Inventarverwaltung. Letztere soll ursprünglich umfangreicher ausfallen, als sie es in Resident Evil 2 tatsächlich wird. Die Entwickler planen nämlich, dass Leon und Elza auf ihrer Überlebensstour Ausrüstung finden, Sicherheitshandschuhe etwa sollen einen Schadensbonus geben. In der finalen Version fehlt dieses Feature völlig.

Künstlerische Differenzen

Doch warum all die Unterschiede? Was geht bei Resident Evil 1.5 schief? Während der Entwicklung gibt es schon in einer sehr frühen



Leon mit seinen Nebencharakteren Linda und Marvin.



Elza mit ihren Nebencharakteren Sherry und John.

Resident Evil: Dead Aim (2003)



In der Reihe der Lightgun-Ableger erscheint anno 2003 Resident Evil: Dead Aim für die Playstation 2. Der Spieler schlüpft in die Haut des verdeckten, aber nicht minder schussfreudigen US-Ermittlers Bruce McGivern, der versucht, eine neue Viruskultur der Umbrella Corporation wiederzubeschaffen. Die Spielperspektive wechselt dabei zwischen einer Third-Person-Ansicht beim Erkunden der Umgebung und der Ego-Perspektive in den Kämpfen.

Resident Evil: Outbreak (2003)



Outbreak bietet erstmals in der Resident-Evil-Serie einen Online-Koop-Modus. Witzlos: Genau der fehlt in der europäischen Version des Spiels. In selbst erstellten oder automatisch generierten Missionen müssen wir eine Liste von Aufgaben abarbeiten, um zu überleben und neue Spielmodi freizuschalten. Outbreak lässt uns die Wahl zwischen acht Charakteren. 2009 stellt Capcom die Server für das Onlinespiel ab – in Japan laufen sie noch bis 2011.

Resident Evil: Outbreak File #2 (2004)



2004 erscheint die Fortsetzung von Outbreak, die alle wichtigen Elemente des Vorgängers erbt – wir spielen die gleichen Charaktere – und erweitert. Zusammen mit anderen Spielern können wir uns durch die Kapitel des Vorgängers und fünf neue Abschnitte kämpfen, allerdings wird das Finden von Spielern durch die teils unlogische Menüführung erschwert. Außerdem fehlen abseits der japanischen Fassung diverse Komfortfunktionen.

Resident Evil 4 (2005)



Der aus Resi 2 bekannte Leon S. Kennedy soll Ashley Graham, die Tochter des US-Präsidenten, im spanischen Dorf Pueblo aus den Fängen einer Sekte zu befreien. Die nutzt Parasiten, um die Dorfbewohner zu kontrollieren. Es handelt sich also nicht um klassische Zombies. Erstmals findet sich die Kamera direkt hinter der Spielfigur. Zudem feiern Quick-Time-Events ihre Serienpremiere. In Deutschland erscheint eine beschnittene Version.



Elza macht Bekanntschaft mit einem infizierten Pavian.



Auch die Gefangenen im Zellentrakt sind zu Zombies mutiert.

Phase künstlerische Differenzen zwischen Produzent Shinji Mikami und Teamleiter Hideki Kamiya. Der Resident-Evil-Schöpfer Mikami nimmt wiederholt Einfluss auf die Entwicklung und das Team, zieht sich später aber in eine beratende Rolle zurück und will nur einmal im Monat über den aktuellen Stand informiert werden. Eine entscheidende Idee bringt er jedoch ein: Resident Evil 1.5 soll die Geschichte abschließen und der Schlusspunkt der Serie sein. Monate ziehen ins Land, die Entwicklung schreitet voran, das Spiel nähert sich der Fertigstellung. Nach dem riesigen kommerziellen Erfolg von Resident Evil wird man sich bei Capcom zugleich immer bewusster, was man da eigentlich für ein heißes Eisen im Feuer hat – auch wenn natürlich der spätere Erfolg der Marke mit unzähligen Nachfolgern, über 60 Millionen verkauften Spielen sowie Ablegern in Comic-, Buch- und Filmform noch nicht abzusehen ist. Yoshiaki Okamoto, der bei Capcom die gesamte Spieleentwicklung überwacht, möchte die vielversprechende Serie mit Resident Evil 1.5 noch nicht abschließen. Er beschließt, die Spielwelt zu einem übergreifenden Universum auszubauen, in dem sich viele unterschiedliche Geschichten erzählen lassen. Weil das Ent-



Auf dem Dach des Polizeireviere schlägt sich Leon mit aggressiven Krähen herum.

wicklerteam hierbei kaum Fortschritte macht, beauftragt der Entwicklungschef den professionellen Drehbuchautor Noboru Sugimura als Berater. Sugimura bekennt sich als glühender Fan des Vorgängers und stürzt sich motiviert in seine Aufgabe.

Neuanfang

Schnell findet Sugimura erste Lösungen für Storyprobleme, mit denen sich das Team

schon ewig herumplagt. Das beeindruckt Okamoto dermaßen, dass er den Drehbuchautor prompt bittet, das komplette Szenario neu zu schreiben. Für Resident Evil 1.5 bedeutet diese Entscheidung das Ende, nach rund einem Jahr Entwicklungszeit und auf der Zielgeraden wird die Fortsetzung eingestampft. Während Sugimura gemeinsam mit Shinji Mikami, Hideki Kamiya und einem Teil des Entwicklerteams das Spiel von

Resident Evil: The Umbrella Chronicles (2007)



Der erste Shooter-Ableger der Serie schleust uns durch fünf Handlungskapitel, in denen wir die Machenschaften des Umbrella-Konzerns erforschen, der für den Ausbruch des T-Virus' in Raccoon City verantwortlich war. Wir bewegen uns auf einem festen Pfad durch die Spielgebiete, erledigen Untote, weichen Fallen und anderen Gefahren aus und sammeln wichtige Informationen – auch im Koop-Modus mit einem anderen Spieler.

Resident Evil 5 (2009)



Chris Redfield ist in Afrika unterwegs, um Ricardo Irving dingfest zu machen. Der unsympathische Zeitgenosse handelt nämlich mit Biowaffen. Der zweite spielbare Charakter neben Chris ist Sheva Alomar. Wer einen Freund zur Hand hat, kann das Abenteuer gemeinsam bestreiten. Der Rätselan-teil ist deutlich zurückgefahren worden – sehr zum Unmut von Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami, der gesteht, dass er Resi 5 nicht spielen werde.

Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009)



Der Nachfolger von The Umbrella Chronicles beleuchtet auf der Wii und der PlayStation 3 abermals die Hintergründe der vorhergehenden Serienteile und verläuft entlang eines festgelegten Pfades durch die verschiedenen Umgebungen. Spielerische Neuerungen gibt es bis auf verbesserte Ausweichmöglichkeiten nicht, dafür passt sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels nun automatisch an das Können des Spielers an und erleichtert das Zielen.

Resident Evil: The Mercenaries 3D (2011)



Der 3DS-Ableger greift die Mercenary-Minispielserie aus Resident Evil 4 und 5 auf, in der die Spieler innerhalb eines Zeitlimits so viele Gegner wie möglich ausschalten müssen. Anstelle der permanenten Third-Person-Ansicht des Hauptspiels können wir in Mercenaries 3D in die Ego-Perspektive wechseln und uns auch beim Nachladen bewegen – die Spielweise beeinflussen wählbare Talente. Neben dem Solospiel gibt's auch einen Online-Koop.



Wie im Vorgänger gibt es erneut einige Rätsel.



Typisch sind verschlossene Türen; Leon muss den Schlüssel suchen.

Grund auf neu plant, arbeiten der Rest am Director's Cut des ersten Resident Evil. Der ist als Entschuldigung an die Fans gedacht, verteilt fast alle Gegner und Beutegegenstand in der Villa neu und bringt neue Kostüme sowie eine Pistole, die Zombies köpft. Das neue Resident-Evil-Team um Sugimura gestaltet derweil die Schauplätze um und verbessert die Grafik. Der Umbau ist grundlegend, nur wenige alte Materialien können weiterverwendet werden – unter anderem, weil die Schauplätze extravaganter und künstlerisch wertvoller aussehen sollen. Der Hauptcharakter Elza wird zudem rausgeschrieben, die Studentin tritt in der langen Seriengeschichte nie wieder auf. Eine weitere bedeutende Änderung ist das »Zapping System«: Claire und Leon bekommen jeweils individuelle Storyelemente und Rätsel, die alternative Szenarien freischalten. Wer eine Passage mit einem Helden erledigt hat, schaltet sie für den anderen frei – und erlebt so dieselbe Geschichte aus einer anderen Perspektive. Sogar die Verfügbarkeit von Items kann sich ändern, je nachdem, wie man zuvor vorgegangen ist. Dadurch bietet Resident Evil 2 deutlich mehr Wiederspielwert als Resident Evil 1.5, das komplett getrennte Handlungsstränge auffuhr.

Der Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami, der die Handlung eigentlich abschließen wollte, kann mit dem Neustart und den Änderungen augenscheinlich gut leben. Er wird später das Gameplay und die Schauplätze von Resident Evil 1.5 als »dumm und langweilig« bezeichnen. Dieses Urteil will sich uns im Rückblick nicht so ganz erschließen, vielmehr klingt es nach einer nachträglichen Rechtfertigung für den Entwicklungsstopp. Resident Evil 1.5 wäre wohl düsterer und spielerisch abwechslungsreicher geworden als das Resident Evil 2, das schließlich im Laden steht. Die offizielle Fortsetzung sieht dafür schöner aus und ist natürlich der bessere Grundstein für die Zukunft der Marke. Doch auch das alte Resident Evil 1.5 macht noch einmal von sich reden: 2012 bekommen Modder den Quellcode der unsanft verstorbenen Version in die Hände und machen sich daran, es fertigzustellen – und zwar kostenlos. Noch dazu beheben sie Bugs, übersetzen Texte, vertonen Dialoge. Nachdem auf eBay Kopien der Fan-Restauration zum Verkauf angeboten werden, veröffentlichen die Macher Anfang 2013 sogar eine erste spielbare Version. Seither laufen die Arbeiten weiter,

immer wieder werden neue Infos verteilt und es gibt Screenshots und Videoschnipsel zu sehen. Eines Tages wird das verlorene Resident Evil 1.5 ganz bestimmt auferstehen. Wie es sich für einen Untoten nun mal gehört. Stephan Petersen / GR



Die beiden Hauptcharaktere Leon und Elza.

Resident Evil: Revelations (2012)



Die Handlung ist zwischen Resident Evil 4 und 5 angesiedelt. Protagonisten sind erneut Jill Valentine und Chris Redfield, die sich wieder einmal mit allerlei mutierten Gegnern herumschlagen. Spielerisch geht man zurück zu den Wurzeln. Das bedeutet weniger Munition und mehr Rätsel. Zum ersten Mal ist dafür gleichzeitiges Schießen und Laufen möglich. Auch darf man nun zwischen einer Schulterkamera und einer Ego-Ansicht wählen.

Resident Evil: Operation Racoon City (2012)



Diesmal erlebt man die Ereignisse von Resident Evil 1 und 2 aus der Sicht eines Umbrella-Soldaten, der in Racoon City Beweise vernichten soll – die Handlung und das mögliche Ende gehören nicht zum festen Resi-Kanon. Wenn ein Zombie ein Teammitglied beißt, verwandelt sich dieses kurz darauf ebenfalls und greift das Team an. Der Multiplayer-Modus bietet neben Vierer-Koop auch die Heroes-Variante, in dem an bekannte Seriencharaktere übernimmt.

Resident Evil 6 (2012)



Es gibt vier Protagonisten, deren Handlungsstränge sich kreuzen und die erst zusammen das Storymosaik zusammensetzen. Jeder Erzählstrang setzt einen anderen Schwerpunkt, etwa auf Rätsel oder Action, sodass sich alle Abschnitte spielerisch unterscheiden. Zudem erhalten die Protagonisten Unterstützung durch Nebencharaktere. Bei Leon S. Kennedy ist das beispielsweise Helena Harper, bei Jake Muller die aus Teil 2 bekannte Sherry Birkin.

Resident Evil: Revelations 2 (2015)



Die Handlung vollzieht sich zwischen Resident Evil 5 und 6. Protagonisten sind die aus den Vorgängern bekannten Barry Burton und Claire Redfield sowie Barrys Tochter Moira und das junge Mädchen Natalia Korda. Alle Charaktere unterscheiden sich bezüglich des Gameplays. So kann etwa Natalia keine Waffen abfeuern, dafür aber nützliche Gegenstände finden und Gegner frühzeitig erkennen. Der Clou: Revelations 2 erscheint in Episoden.

**3x GameStar XL nur
12,90 € statt ~~19,50 €~~**

**33%
sparen**



IHRE VORTEILE

- ★ versandkostenfreie Lieferung nach Hause
- ★ Sie lesen GameStar vier Tage früher als am Kiosk
- ★ exklusive Titelseite mit edlem Cover-Artwork
- ★ DVDs mit Videos ab 18 gibt's nur im Abo

Jetzt drei Ausgaben GameStar XL bestellen und 33% sparen!

www.gamestar.de/miniabo

oder anrufen: 0711 / 7252 275



Flüchtlinge in Spielen

Im Grenzbereich

Flüchtlinge sind weltweit ein Gesellschaftsthema, ein Streitthema, ein Politikum. Seit Jahren. Videospiele greifen die Problematik nicht auf. Woran liegt das?

Von Dennis Kogelx

Diese Geschichte hat kein Happy End. Sie hat nichts Erbauliches und positive Schlüsse lassen sich daraus auch nicht ziehen. Diese Geschichte ist eine Geschichte darüber, dass Spieleentwickler eines der wichtigsten gesellschaftlichen Themen unserer Zeit größtenteils links liegen lassen, und dass die wenigen, die es nicht tun, ignoriert, wenn nicht sogar dafür bestraft werden. Das ist die Geschichte darüber, wie Videospiele mit Flüchtlingen umgehen.

Laut einem Bericht der UN zählen Ende 2013 über 50 Millionen Menschen weltweit als internationale Flüchtlinge oder »interne Vertriebenen«, die ihre Heimat im eigenen Land verloren, ihren Staat aber nicht verlassen haben. So viele Menschen wie seit über zwanzig Jahren nicht mehr. Tendenz: steigend. Die meisten Flüchtlinge kommen aus Afghanistan (2,5 Millionen), Syrien (2,4 Millionen) und Somalia (1,1 Millionen). Sie bleiben in benachbarten Staaten wie Pakistan, Iran, dem Libanon, Jordanien oder der Türkei. Zu »uns« in den Westen sind die meisten von ihnen dabei nicht unterwegs. Dafür

müssten sie viel Geld für Schleuser, Menschensmuggler zahlen. Flüchtlinge aus Afrika, die das tun, erreichen in teils führerlosen Booten die italienische Insel Lampedusa. Zwischen 2004 und 2013 starben über 6.000 Flüchtlinge bei der Überfahrt. Am 3. Oktober 2013 ertranken etwa 390 Flüchtlinge aus Somalia und Eritrea vor der Insel und brachten Lampedusa als Schlagwort in die Medien. Wer lebendig in Italien strandet, ist aber nicht am Ziel, sondern legt nur einen Zwischenstopp ein. Wer in den Westen flieht – entweder weil er will, oder weil er nicht anders kann –, muss eine



In einer spanischen Küstenstadt suchen wir nach Hilfe – und umgehen Grenzsoldaten, die in Frontiers von anderen Spielern verkörpert werden.



Am Rotterdamer Hafen stehen in Frontiers offene Container, in denen sich Flüchtlinge verstecken können.



Hochbetten in Wellblechverschlägen: Reale Bilder aus dem Flüchtlingslager in Woomera durften die Medien nicht sehen. Neil und ihr Team haben die Szenen daher in ein Spiel gepackt.



»Es gibt kein Entkommen.« Diesen Spruch hört man von den verzweifelten Flüchtlingen in Escape from Woomera.



Die Sahara ist die erste Station von Frontiers, in der Gluthitze nimmt unsere Gesundheit stetig ab.

Odyssee in Kauf nehmen, die oft tödlich endet, in den meisten Fällen aber zumindest einen jahrelangen Kampf ums Überleben in menschenunwürdigen Lagern nach sich zieht, mit rassistischen Anfeindungen und völlig undurchsichtiger Bürokratie. Das ist nicht nur in Europa so. Die Situation von Flüchtlingen ist eine globale Krise. Doch die wird nur selten in Spielen thematisiert. Und wenn, dann bekommen wir es nicht mit.

Das Lager, das niemand kennen soll

Es ist 2004 und Katharine Neil hält einen Vortrag über ihr Spiel auf der ersten Free-play-Konferenz in Melbourne. Sie hat die Konferenz organisiert, sie ist einer der Star-gäste, aber auf der Bühne steht sie nicht. Ihre Antworten spricht sie mitten aus dem Publikum, auf ihrem Schoß ein Laptop, der

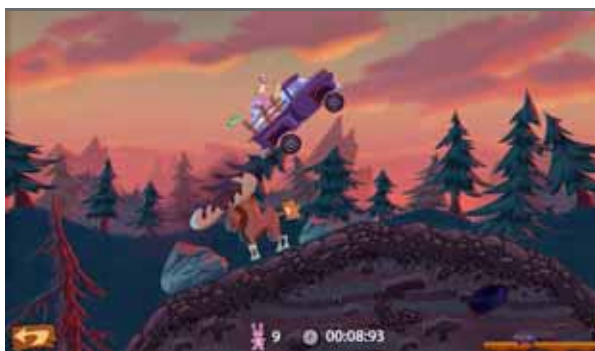
ihre Stimme verzerrt. Katharine Neil muss anonym bleiben, weil sie an einem Spiel gearbeitet hat, das in Australien für einen Skandal gesorgt hat: Escape from Woomera. »Was wir getan haben, war politisch«, erzählt Neil, die vor zwölf Jahren als Game Designerin in einem großen australischen Studio arbeitete. »Der Minister für Einwanderung und der Kultusminister wollten das Projekt stoppen. Sie haben es zu einem Thema fürs Parlament gemacht, sie wollten die nationale Kunstförderung auf den Prüfstand stellen, weil unser Projekt eine winzige Summe Fördergeld bekommen hat.« Der Grund: Neil und ihr Team sprechen mit ihrem Spiel ein Thema an, über das niemand reden sollte: das Flüchtlingslager nahe der australischen Stadt Woomera. »Ein Konzentrationslager«, sagt Neil und meint das

auch so. »Dieses Camp war in der Wüste. Ein ehemaliger Wärter beschrieb es als den heißesten Ort jenseits der Hölle. Du wirst nicht mit deinem Namen angesprochen, sondern mit einer Nummer. Das hört sich wahrscheinlich ziemlich vertraut an für deutsche Ohren.« Angelegt war das Auf-fanglager für 500 Menschen, zur Schließung nach Massenprotesten 2003 waren es über 1.500. Insassen erinnern sich an Selbstmordversuche – mit Shampoo. Als es 2002 bei Massenprotesten im Lager auch zu Ausbrüchen kam, entstand die Idee für das Spiel: »Die Flüchtlinge entkamen und wir haben gejubelt«, sagt Neil.

Entkommen aus der Hölle

Als politischer Flüchtling aus dem Irak sollen wir in Escape from Woomera einen Plan zum Entkommen ausarbeiten. Wir gehen durch deprimierende Massenquartiere aus Wellblech, immer den glühend heißen Zaun im Blick. Die Menschen, mit denen wir aus der Ego-Perspektive wie in einem Adventure in Multiple-Choice-Dialogen reden, sind verzweifelt. Wer entkommen will, muss Wärter austricksen und Vorräte klauen und in Müll-eimern verstecken. Eine Journalistin hat für Escape from Woomera Interviews mit ehemaligen Insassen geführt, weil Presse auf dem Gelände nicht erlaubt war. »Du kannst Fotojournalisten ausschließen, aber du kannst nicht die Erinnerungen der Menschen löschen, die dort waren«, sagt Neil. Escape from Woomera ist nie fertig geworden. Es blieb ein spielbares Konzept, ein »Vertical Slice« als Half-Life-Mod, das die Features eines fertigen Spiels demonstrieren sollte. Die australische Regierung echauffiert sich daraufhin, das Spiel gebe Tipps zum Ausbruch, fordere also zu kriminellen Handlungen auf. 2003 wird das Lager

Smuggle oder Snuggle Truck?



Bei einem Game Jam in Boston zum Thema Einwanderung kam den Entwicklern von Owlchemy eine Idee: Weil einer ihrer Freunde Probleme bei der Einwanderung in die USA hatte, könnten sie doch ein Spiel entwickeln über mexikanische Einwanderer in die USA. Entstanden ist Smuggle Truck (Schmuggellaster), ein simpler Arcade-Titel fürs iPhone, bei dem Spieler einen Pick-up-Truck über eine

wackelige Straße navigieren und versuchen, die Einwanderer nicht vom Auto zu schleudern. Apple war das Spiel zu politisch, sie wollten es nicht im App Store. Die Kontroverse bestärkte Owlchemy, aus Smuggle Truck wurde Snuggle Truck (Kuschellaster), die mexikanischen Einwanderer verwandelten sich in niedliche Kuscheltiere. Apple reichte das, das Spiel wurde veröffentlicht. Und die Idee blieb erhalten: Eine arcadige Satire über Einwanderung in die USA und die Debatten darüber ist das Spiel immer noch. Und mittlerweile auch auf Steam erhältlich.



Das Lager von Woomera als trostlos zu umschreiben, wäre noch untertrieben.

von Woomera zwar geschlossen, die Lage für Flüchtlinge in Australien bessert sich jedoch nicht. Sie sei eher noch schlechter geworden, schätzt Neil. Inzwischen werden die Hilfesuchenden nicht mehr in Australien selbst, sondern auf Inseln vor der Küste weggesperrt. In einem der Lager, auf Manus Island, laufen Hungerstreiks, Insassen schlucken Rasierklingen. Der Ruhm für *Escape from Woomera* war flüchtig. Neil hat nie große Anerkennung gefunden, weder für ihre kommerziellen Projekte, noch für ihre unabhängigen, experimentellen Spiele. Sie ist Ende 30, lebt in Paris und entwickelt mit anderen Spielermacherinnen (»alles Oldtimer«) Titel fürs iPad. Die Journalistin Cara Ellison nannte Katharine Neil die »beste Game Designerin, die niemand kennt«.

Refugees win

Escape from Woomera schildert einen Ausbruch, um den Weg in ein solches Lager geht es in einem anderen, späteren Flüchtlingsspielprojekt: *Frontiers*, eine Mod für *Half-Life 2* von 2012. »Das Spiel haben wir als Fluchtroute nach Europa konzipiert«, schreibt Sonja Prilic, Entwicklerin von *Frontiers* beim österreichischen Künstlerkollektiv gold extra. In dem Multiplayer-Titel spielen wir entweder einen afrikanischen Flüchtling oder einen Grenzsoldaten, der ihn verhaften muss – beispielsweise in der Sahara oder bei der spanischen Grenzexklave Ceuta in Nordmarokko. »Jeder Level spiegelt eine reale Grenzsituation wider, die Flüchtlinge auf dem Weg nach Europa und dann auch noch in Europa erleben. Wir wollten diese realen Orte gerne im Gedächtnis der Spieler verankern.« Jedes Szenario in *Frontiers* ist ein Multiplayer-Spiel. Im Hafen von Rotterdam verstecken wir uns als Flüchtling in leeren Containern vor Wachen. Werden wir erwischt, können wir die Wachen mit Bargeld bestechen. Haben wir keins mehr, werden wir gefasst. »Die Metapher zweier Parteien, die da gegeneinander antreten, passt auf erschreckende Weise zur Situation an den europäischen Außengrenzen, nur dass eine Seite mit Hightech-Waffen und Grenzanlagen ausgerüstet ist und die andere Seite dem hilflos mit nichts als ihrem blanken Leben gegenübersteht«, erzählt Prilic. Für *Frontiers* haben gold extra recherchiert, sind nach Ceuta gereist, um dort mit Flüchtlingen zu sprechen. »Originale Geo- und Terrainindaten aus Ceuta wur-

den in die Map übersetzt, man findet abfotografierte Graffiti von Flüchtlingen und Fremdenfeinden auf Häuserwänden«, schreibt Tobias Hammerle vom Entwicklerteam über die Detailtreue, die sich auch auf Spielmechaniken ausweitete. »Es gibt kaum Möglichkeiten, über den Grenzzaun in Ceuta zu gelangen, aber es gibt die Möglichkeit, ihn zu umschwimmen.« Oder man versteckt sich im Laderaum eines Lkws, der den Kontrollposten passiert. »Beim Roten Kreuz wird man zwar verarztet, bekommt aber sonst keine Hilfe«, führt Hammerle aus. »Über dieses »Erleben« sollten die Spieler dann später, wenn sie in den Medien damit konfrontiert werden, einen neuen Zugang zur Thematik bekommen.«

Endlich positive Aufmerksamkeit

Frontiers hat viel mediale Aufmerksamkeit bekommen. Vom österreichischen Kunstministerium wurde es ausgezeichnet und nicht etwa gerügt wie *Escape from Woomera* in Australien. Ein Fortschritt, aber als nichtkommerzielles Mod-Projekt mit politischem Thema wurde es nie ein wirklich bekanntes Spiel. Im ersten Jahr nach dem Re-

lease haben gold extra noch wöchentliche Spielsessions organisiert, bei denen auch immer einer der Entwickler anwesend war, um mit Spielern ins Gespräch zu kommen, erzählt uns Sonja Prilic. Jetzt für *Frontiers* Spieler zu finden, dürfte schwer sein. Es gibt keine Server, ein Spiel selbst lokal am eigenen Rechner zu eröffnen, ist zumindest für unkundige PC-Besitzer schwierig: Man muss Steam installieren, die Mod herunterladen und ins richtige Verzeichnis entpacken und noch dazu den Source-Engine-SDK installieren. Traditionelle Publisher hatten bisher kein Interesse daran, gold extra in irgendeiner Weise zu fördern. Das Thema hat die Designer aber nicht losgelassen. »Es waren sehr eindrucksvolle und auch erschütternde Momente«, so Hammerle. »Mit Leuten zu sprechen, die in ihrer Heimat alles aufgegeben haben, sich über Jahre in Afrika bis zu den europäischen Grenzen durchgeschlagen haben, um dort dann mit der sofortigen Abschiebung konfrontiert zu werden. Du wirst gefragt: Was sollen wir denn jetzt tun? Sollen wir uns umbringen? Wollen die, dass wir sterben? Und du weißt nicht, was du antworten sollst.« In ihrem nächsten Spiel, *From Darkness*, soll es um genau diese Menschen gehen, die in einer Interviewmechanik ihre Geschichten erzählen. Ein Doku-Spiel und ein spannendes Projekt, aber wahrscheinlich wieder kein Spiel, das die Thematik in einen breiteren Mainstream-Kontext setzen kann.

Nach der Flucht

Was weder *Escape from Woomera* noch *Frontiers* leisten, ist auf die Lage von Flüchtlingen zu schauen, die es tatsächlich nach Europa schaffen. Was passiert dann? »Und dann wird entschieden: Okay, du bist zwar in München angekommen, aber du musst jetzt weiter nach Brandenburg, nach Eisen-

1378 (km)



Ein historisches Flüchtlingsdrama behandelt *1378 (km)*. Die alleine lauffähige *Half-Life-2*-Mod spielt nämlich an der innerdeutschen Grenze und wurde 2010 von Jens M. Stober veröffentlicht, der zuvor bereits an gold extras Flüchtlingssimulation *Frontiers* mitgearbeitet hat. In *1378 (km)* muss man als ostdeutscher Flüchtling versuchen, den Todesstreifen zwischen DDR und BRD zu überwinden

und in den Westen zu entkommen. Ein anderer Spieler schlüpft in die Rolle eines Grenzsoldaten und soll diese Flucht verhindern. Deutsche Politiker verfallen angesichts dessen in ihren klassischen Shooter-Beißreflex, bezeichnen die Mod als »dumm« und »makaber«, der Leiter der Stasi-Gedenkstätte Hohenschönhausen erstattet sogar Strafanzeige gegen Stober – das Verfahren wird jedoch eingestellt. Wer derart polemisiert, verkennt zudem die wahre Absicht der Mod – und ihre Wirkung. Wenn man die Flüchtlingsrolle einnimmt, kann man in *1378 (km)* zumindest erahnen, was es heißt, als unbewaffneter Zivilist gegen ein unmenschliches Bollwerk anzutreten. Mauersoldaten wiederum müssen nicht nur ihr Gewissen unterdrücken, sondern sich auch in einem virtuellen Gerichtsprozess verantworten, wenn sie tatsächlich schießen. Die Mod kann also durchaus nachdenklich machen und gilt heute als Vorzeigeprojekt für Serious Games; die »Bild« wird für ihre verzerrende Berichterstattung über das »widerwärtige DDR-Ballerspiel« (Zitat) später sogar vom Presserat gerügt.



Das neue Projekt von gold extra: From Darkness ist ein dokumentarisches Interviewprojekt als Spiel.



Im letzten Level von Frontiers sehen wir Infos zum Flüchtlingsthema und hören Interviews mit Flüchtlingen und Aktivisten.

hüttenstadt«, erzählt uns Gabi Jaschke, vom Flüchtlingsrat Brandenburg, einer Lobbyorganisation, die als Knotenpunkt für Initiativen und Beratungsstellen fungiert. Wir treffen sie in einem kleinen, mit Akten überladenen Büro in einer Villa in Potsdam, die auch schon bessere Tage gesehen hat, und deren umliegendes Grundstück für diverse Projekte mit Flüchtlingen genutzt wird. »Der Flüchtling wird in Eisenhüttenstadt ungefähr drei Monate bleiben. Das ist die Maximalverweildauer in einer Erstaufnahmeeinrichtung in Brandenburg. Innerhalb dieser drei Monate darf er nicht arbeiten, die Kinder dürfen nicht in die Schule gehen, und es kann gut sein, dass sein Asylverfahren nicht vorankommt. Weil das Bundesamt im Moment so überlastet ist, dass sehr viele Menschen ihre Anhörung erst später haben.«

Eisenhüttenstadt ist kein Woomera, aber angenehm ist es auch nicht. Die Einrichtung, eine ausranzierte Kaserne, ist ausgelegt auf 500 bis 600 Menschen. Aktuell sind hier um die 1.400 Flüchtlinge untergebracht. Zu tun haben die Gäste wenig, betreut, auch medizinisch, werden sie kaum. Nach drei Monaten verteilt man sie dann aus der Erstaufnahmeeinrichtung auf Landkreise. In einigen Bundesländern bekommen sie Wohnungen. Brandenburg gehört nicht dazu. Nur 30 Prozent aller Flüchtlinge bekommen hier eigene Wohnungen, Gemeinschaftsunterkünfte sind die Regel. Laut Jaschke sind diese Unterkünfte keine ange-

messene, menschenwürdige Unterbringung: »Es ist eine ganz schwierige Situation. Dazu kommt die Unsicherheit: Was wird mit mir passieren, kann ich bleiben, muss ich wieder gehen, und wenn ja: wohin? Die Unsicherheit über die Verwandten, die man zurückgelassen hat, die Trauer über die, die ertrunken sind. Wir gehen davon aus, dass ungefähr 40 Prozent der Flüchtlinge traumatisiert sind: schwerste Misshandlungen, Folter, Menschenrechtsverletzungen. Die Leute sind zum Teil aufgrund der Traumatisierung sehr aggressiv oder sehr depressiv, sehr verunsichert. Eine schwierige Lage, die dadurch verschlimmert wird, dass so viele Menschen in Gemeinschaftsunterkünften untergebracht sind.« Die Anzahl der Gemeinschaftsunterkünfte hat sich laut Jaschke in den letzten zwei Jahren fast verdoppelt, pro Person stehen ungefähr sechs Quadratmeter zur Verfügung, ein Sozialarbeiter betreut 120 Flüchtlinge. Über ein Jahr dauert es, bis Flüchtlinge überhaupt darauf hoffen können, eine Arbeitsstelle zu finden, bis dahin werden andere Bewerber bevorzugt, und sie erhalten etwa 80 bis 90 Prozent des Hartz-4-Satzes.

Mittelklassehelden

In Brandenburg wird die globale Krise ebenso deutlich wie in Woomera, sie äußert sich nur anders. Es ist eine extreme Situation. Warum also greifen Spielermacher das Thema kaum auf? »Traditionell lassen die Spielefirmen sich nur selten auf politisch kont-

roverse Themen ein, vermutlich gibt es da eine Angst, ein zu heißes Eisen anzufassen und das bei den Verkaufszahlen ausbaden zu müssen«, vermutet Sonja Prilic von gold extra. Katharine Neil ist sich nicht einmal sicher, ob es möglich ist, ein gutes Spiel über Flüchtlinge zu machen: »Sid Meier hat mal darüber gesprochen. Du nimmst dir ein Thema und du denkst über das Gameplay nach. Manus Island, steckt da ein Spiel drin oder nicht? Ich will keinen Elendssimulator machen, kein Sims – aber es müsste ja darum gehen, dass man verhungert.« Wir fragen Neil, ob sie nicht glaubt, dass es helfen könnte, Aufmerksamkeit zu schaffen für ein wenig beachtetes gesellschaftliches Thema, und bekommen eine Antwort, die dann doch überrascht – und irgendwie auch wieder nicht: »Ich glaube, in der Spieleindustrie gibt es ein zunehmendes Klassenproblem. Du brauchst einen Anlass, ein solches Spiel zu machen. Ich war eine Aktivistin. Ich habe eine glühende Wut gefühlt. Und wenn du diese Wut nicht fühlst, dann ist es viel schwerer, diese undankbare Aufgabe zu übernehmen. Wenn wir Spiele über Probleme machen, dann über die Probleme von Amerikanern aus der Mittelschicht, weil das die Leute sind, die sich einen Abschluss in Spieleentwicklung leisten können. Ex-Asylbewerber machen keine Videospiele. Die Unterprivilegierten machen keine Spiele, sie arbeiten in einem Schnellimbiss und müssen zwei Kinder durchbringen.«

Spiele über Flüchtlinge sind eine Seltenheit, weil alles getan wird, um Flüchtlinge vom Rest der Gesellschaft so weit fernzuhalten wie möglich, lieber »versteckt« man sie in Woomera, auf Manus Island oder in Eisenhüttenstadt. Spieleentwickler sind in den wenigsten Fällen ehemalige Flüchtlinge, und Aktivisten haben mehr als genug zu tun, um noch nebenher Spiele zu entwickeln. Löhnen würde sich das trotzdem. Vielleicht schon, wenn man die Idee eines »Elendssimulators« aufgibt und sich darauf konzentriert, dass es Menschen gibt, die diesem Elend trotzen. »Klar, du kannst eine Doku darüber machen, wie grauenhaft das alles ist«, erinnert sich Katharine Neil an eine Zeit, in der sie wütender war, idealistischer und weniger zynisch. »Aber wir haben uns gedacht: Das kann ein Spiel sein über Helden. Diese Menschen waren unsere Helden. Sie sind es immer noch.« Dennis Kogel / GR



Die Grenzkontrolle vor Ceuta können wir in Frontiers passieren, indem wir uns im Lkw verstecken.

Der Reiz des Bösen



Wir haben sie unzählige Male nachgespielt, die Geschichte des edelmütigen Helden, der auszog, die Welt zu retten. Doch es gibt andere Spiele, solche, die es uns erlauben, zu morden, zu brandschatzen, jedwede Skrupel zu vergessen. Warum verhalten wir uns digital manchmal so, wie wir es im realen Leben nie täten? Wir gehen dem Reiz des Bösen auf den Grund. Von Nils Osowski

*So ist denn alles, was ihr Sünde,
Zerstörung, kurz, das Böse nennt,
Mein eigentliches Element.*

Johann Wolfgang von Goethe, »Faust«

Blasterstrahlen zischen, Körper sinken zu Boden, die idyllische Weidewelt Dantooine versinkt in roher Gewalt. Der Boden saugt sich voll mit dem Blut zweier verfeindeter Familien – und all dieses Morden, all dieser Tod ist allein das Ergebnis unseres freien Willens, unserer Boshaftigkeit. Im Rollenspielklassiker Star Wars: Knights of the Old Republic sind wir über ein junges Pärchen gestolpert, das in einer Sackgasse steckt. Die beiden sind verliebt, können aber nicht zusammen sein, weil sie aus rivalisierenden Clans stammen. Romeo und Julia im Sterbenkrieg, wie romantisch. Und wer Romeo

und Julia kennt, weiß auch, dass es tragisch endet. Bei Shakespeare mit dem Tod der beiden Liebenden, bei uns, nun ja, mit dem Tod aller Beteiligten. In Knights of the Old Republic entscheiden wir nämlich selbst, ob wir wie weiland Luke Skywalker den tugendhaften Pfad der Jedi beschreiten oder lieber skrupellose Sith-Schergen à la Darth Vader verkörpern möchten. So erlaubt uns das Spiel zwar, die zerstrittenen Väter der Verliebten zur Vernunft zu bringen. Alternativ können wir aber auch Intrigen spinnen, den Konflikt anheizen. In Dialogen schüren wir Misstrauen und appellieren an niedere Instinkte. Dank unserer Manipulation dauert es nicht lange, bis alle Beteiligten nach ei-

nem hitzigen Schusswechsel tot am Boden liegen. Und warum? Weil uns die Bezahlung für den Auftrag zu gering war. Weil wir Rosamunde-Pilcher-Schmalz nicht ertragen. Und, am wichtigsten: Weil wir es können. Weil es manchmal Spaß macht, jedwede Moral zu vergessen. Woran das liegt, wollen wir im Folgenden genauer beleuchten. Schließlich lassen nicht nur wir gelegentlich den virtuellen Schurken raushängen, sondern auch viele andere Spieler, die im wahren Leben keiner Fliege etwas zu Leide täten. Warum also finden höfliche, sittsame Menschen Gefallen daran, ab und an den Pfad der Tugend zu verlassen – und nach Herzenslust böse zu sein?

Das Böse verführt

Um den Reiz des Bösen zu verstehen, ist es notwendig, ihn im medialen Kontext zu betrachten, sich die speziellen Eigenarten eines Videospiele vor Augen zu führen. Die meisten Spiele, in denen wir uns niederträchtig verhalten dürfen, leben von einem dualistischen Moralsystem – allen voran die Titel von Bioware, den Schöpfern von Mass Effect, Dragon Age, Knights of the Old Republic und Baldur's Gate. Sie stellen ein Gegensatzpaar auf, definieren gute und böse Verhaltensweisen. Uns Spielern fällt es meist leicht, zu erkennen, wie das jeweilige Spiel unser Handeln moralisch einstuft. Wer beispielsweise in Knights of the Old Republic jeden Menschen, Wookiee oder Sandmenschen drangsaliert, erpresst oder tötet, der ihm nicht passt, kassiert Dunkle-Seite-Punkte, wohingegen selbstlose und heroische Aktionen Helle-Seite-Punkte mit



Wer in GTA 5 Gesetze bricht, bekommt es mit der Polizei zu tun. Das kann jedoch zur Herausforderung beitragen.



So sieht es also aus, das Böse in Knights of the Old Republic 2: bleich und mit auf Krawall gebürsteter Haltung.



In Black & White mimen wir einen Gott. Welcher Job böte sich mehr dazu an, Schindluder zu treiben?

sich bringen. Vergleichbar offensichtliche Systeme zeichnen zahllose weitere, ähnlich gestrickte Videospiele aus. An erster Stelle steht hier die Wahlfreiheit des Spielers, viele Titel wollen uns auf vielerlei Art dazu verführen, böse zu sein.

Das zentrale Wort lautet hierbei »verführen«. Denn Verführung kann beim Reiz des Bösen eine wesentliche Rolle spielen, wie uns der Kultur- und Filmwissenschaftler Dr. Marcus Stiglegger von der Universität Mainz im Interview erklärt: »Der von mir entwickelte medientheoretische Ansatz ist ja die Seduktionstheorie, die davon ausgeht, dass mediale Inszenierungen mit komplexen Strategien der Verführung arbeiten. Medien wie Videospiele zu konsumieren, heißt also auch, von diesen verführt zu werden. Und zum Wesen dieser Verführung gehört es auch, vom eigenen Weg »abgebracht« und zu Handlungsweisen verleitet zu werden, die man in der Alltagsrealität inakzeptabel fände.« Auch wenn wir auf der Straße niemals zwei Streitende dazu anstacheln würden, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen – in Knights of the Old Republic haben wir's getan, weil uns das Spiel dazu verführt hat. Und das nicht nur im abstrakten Sinne, sondern teils auch ganz konkret. Wenn der Killerdroide HK-47 nach einem Gespräch mit frustrierend sturen

Sandleuten trocken fragt: »Soll ich sie atomisieren?«, dann ist das tatsächlich verlockend, zumindest für einen kurzen Moment.

Das Böse sieht cool aus

Manch eine Spieleserie geht zudem den Weg, die virtuelle Niedertracht auch optisch darzustellen. Hat man etwa in Peter Molyneux' Fable genügend ahnungslose Kinder erschreckt und harmlose Bauern aus purer Mordlust niedergemetzelt, wachsen dem Alter Ego ungesund aussehende Hörner aus der Stirn, Schmeißfliegen umschwirren sein Haupt und seine Hautfarbe ähnelt der eines Online-Poker-Süchtigen, der nur alle paar Wochen kurz das Haus verlässt, um einzukaufen. Rein auf diese oberflächliche Wandlung des Helden blickend lauert die Anziehungskraft des Bösen im sichtbaren Fortschritt. In Spielen erfahren wir, insbesondere im Mainstream-Bereich, positive Erlebnisse zumeist durch Entwicklungen verschiedenster Art. So wie wir in Doom immer fettere Wummen aufklauben, uns in Die Sims immer schickere Möbel leisten können oder unseren Vergnügungspark in Theme Park mit immer halbsbrecherischeren Achterbahnen zuglänzen, entwickeln wir in Gut-Böse-Spielen wie Fable, Kotor oder Mass Effect stetig unseren Charakter weiter, leveln auf und werden mächtiger.

In Fable vollzieht sich diese Weiterentwicklung auch am Äußeren, die innere Verkommenheit wird an die Oberfläche transportiert. Am Ende unserer Transformation ins ultimative Übel sehen wir mitunter aus wie Beelzebub persönlich – eine grandiose Entwicklung vom anfangs simplen Alltagsbur-

Kotor



Die Twi'lek-Gaunerin Mission und der hitzköpfige Wookiee Zaalbar sind schon ein ganz besonderes Duo. Der pelzige Kerl mit dem Spitznamen »Big Z« steht der blauhäutigen Lebenskünstlerin stets zur Seite, und das harte Leben in der Unterstadt von Taris hat die zwei zu besten Freunden werden lassen, die sich stets den Rücken stärken. Umso grausamer ist das, was man dem Gespann als Spieler von Knights of the Old Republic antun kann. Ganz am Ende des epischen Abenteuers werden Anhänger der dunklen Seite erleben, wie sich Mission aus moralischen Beweggründen von ihnen abkehrt. Nun steht es ganz besonders fiesen Spielern frei, den ihr gegenüber eigentlich loyalen Wookies gegen sie zu wenden. Da Big Z beim Spieler nämlich eine Lebensschuld hat und diese den Wookies heilig ist, muss er unseren Befehlen gehorchen. Was wir gemeinsam ausnutzen, um ihn gegen Mission auszuspielen. Zaalbar grölt zwar und verflucht uns, wenn wir den Schussbefehl geben, aber die Wookiee-Tradition gebietet, dass er gehorcht. »Du hast einen Lebensschwur geleistet, Zaalbar. Du wirst tun, was ich sage!« Mit diesen Worten kriegen wir den pelzigen Mission-Kumpel dazu, den Abzugfinger zu krümmen und seine beste Freundin auszulöschen. Okay, diese sadistische Tat holt uns später noch ein, wenn Zaalbar sich dazu aufrafft, uns zu widersprechen, und Missions Tod rächen will. Nun ja, dann muss der Zottel eben auch dran glauben!



Auch in Multiplayer-Spielen kann man böse sein, etwa wenn man in Minecraft als »Griefer« die Werke anderer Weltenbastler zerstört.



Mr. Toad stellt uns in *The Wolf Among Us* vor ein Dilemma: Schicken wir ihn auf die Farm, wohin er eigentlich müsste, oder ersparen wir ihm den Aufenthalt an dem ungeliebten Ort?

schen. Wenn es um den Look des Bösen geht, greifen Entwickler gern auf kulturell tradierte Zeichen zurück. Die Farbe Schwarz symbolisiert in der westlichen Welt Tod und Trauer und dient auch in Spielen nicht selten als Gewandung moralisch zweifelhafter, der Niedertracht anheimgefallener Figuren. Gleiches gilt für Totenköpfe, Teufelshörner und Ähnliches. Dieser optische Wandel, die Metamorphose in etwas abgrundtief Verkommenes, birgt gewaltiges visuelles Faszinationspotenzial und hält uns gleichzeitig stetig unseren spielerischen Erfolg, unsere Evolution ins Mächtigere, grafisch vor Augen. Wir wollten der Teufel sein, jetzt sind wir es tatsächlich.

Das Böse ist mächtig

Eine Sonderstellung beim Reiz des Bösen kommt deutschen Truppen in Spielen über den Zweiten Weltkrieg zu. Denn die Nazis gelten aufgrund ihrer abstoßenden Verbrechen und ihrer puren Menschenverachtung als Inbegriff des Bösen – und trotzdem kämpfen viele Spieler gerne auf Seiten der Wehrmacht, etwa in Multiplayer-Shootern. Auch in Strategietiteln wie *Hearts of Iron* kann es reizvoll sein, auf deutscher Seite Europa zu unterwerfen, selbst wenn man den historischen Kontext von brutaler Besatzung und Vernichtungslagern kennt. Die Psychologin Lydia Benecke hat in ihrer Publikation »Auf dünnem Eis: Die Psychologie des Bösen« untersucht, was Menschen zu Gewalttaten treibt, und dabei auch die Faszinationskraft der Nazis näher betrachtet. Die Faszination, die das faschistische Regime damals auf viele Menschen ausstrahlte, liegt für Benecke in der »umfangreichen, medialen Propaganda, die bis zu diesem Zeitpunkt in dieser Form einzigartig war.« Auch die Nazis waren Verführer, sie impften den Deutschen den Irrglauben an die Überlegenheit der eigenen »Rasse« ein, sie stilisierten Soldaten zu Helden und Angriffskriege zu gerechten Kreuzzügen. Nicht umsonst stürzten sich damals Millionen Soldaten bereitwillig in Hitlers Schwert.

Doch was kann Menschen noch heute an Nazi-Deutschland faszinieren? Einerseits die Kriegstechnik, die verführerische Macht

ausstrahlt: Tiger-Panzer, die ersten Düsenjets, V2-Raketen. »Das waren für ihre Zeit weit entwickelte technische Mittel, die so berühmt-berüchtigt für ihre Effizienz wie für ihre unvorstellbare Menschenverachtung wurden«, sagt Benecke. Auch die Uniformen können betörend wirken, schon damals traten Soldaten der SS bei, weil deren schwarze Outfits samt Totenkopfschmuck, nun ja, »cool« aussahen. Wie die Hörner in *Fable* wirkt diese Deko mächtig, fast teuflisch, schließlich stehen Totenköpfe für – den Tod. Auch andere faschistische Embleme wie goldene Adler strahlen Macht aus. »Diese Symbole waren eigens zur Einschüchterung der Gegner gedacht und tatsächlich sehr wirkungsvoll«, sagt Benecke. Sie verleihen ihrem Träger ein Überlegenheitsgefühl. Auch das könne verlocken, ebenso wie »die Tatsache an sich, dass ein eher kleines Land in der Lage dazu war, eine weltweite Katastrophe wie den zweiten Weltkrieg auszulösen.« Das wiederum kann zum Reiz eines Strategiespiels beitragen: Man kämpft buchstäblich gegen den Rest der Welt. Wobei der Reiz und die Herausforderung hier natürlich schon darin bestehen können, die im echten Leben unterlegene Kriegspartei doch irgendwie zum Sieg zu führen.



Fallout-3-Fans finden überall in der postapokalyptischen Welt Gelegenheiten, nobel und selbstlos oder egoistisch und fies zu handeln.

GTA 5



Bloß nie per Anhalter fahren! Wer das nicht bereits von Eltern und Lehrern gesagt bekommen oder sich nach dem Ansehen diverser B-Horrorfilme diese sinnlose Verhaltensweise angeeignet hat, dem wurden vielleicht beim Spielen von *Grand Theft Auto 5* die Augen geöffnet. Wenn wir als Raubbold Trevor durch Los Santos cruisen, haben wir nämlich die Möglichkeit, spontan einen auf Mitfahrgelegenheit zu machen. Nun ist es an uns, zu entscheiden, ob wir den Anhalter am gewünschten Zielort abliefern oder einen, nun ja, alternativen Pfad wählen. Letzterer endet in der Chiliad Mountain State Wildernis, wo ein Kult den nichtsahnenden Mitfahrer in seine »Obhut« nimmt. Es versteht sich von selbst, dass die entsprechende Person nie wieder gesehen wird. Zu einem gruseligen Typen wie Trevor sollte man eben nicht mir nichts, dir nichts in die Karre hüpfen.

Bitte nicht falsch verstehen, wir wollen keinem Spieler unterstellen, er sei ein Faschist, nur weil er in einem Weltkriegsspiel die deutsche Seite übernimmt – dem ist nicht so! Wie sind ja auch keine Mörder, nur weil wir in *Knights of the Old Republic* einen Sandleute-Clan niederblasten, und keine Verkehrsrowdys, nur weil wir in *GTA 5* einen Passanten überfahren. Der große Unterschied zwischen Spiel und echter Welt besteht ja darin, dass unser virtuelles Handeln keine realen Folgen nach sich zieht, dazu kommen wir gleich. Vorerst halten wir aber fest, dass die Mechanismen der faschistischen Verführung dennoch auch bei den Nazis greifen, die Symbolik, die »Alleine gegen den Rest der Welt«-Philosophie, das Überlegenheitsgefühl. Ähnliches gilt für das



Böse sein lohnt sich, denn oft beschert es uns einzigartige Fähigkeiten wie Machtblitze. Palpatine wäre stolz.



Retten oder »ernten«: Bioshock legt das Schicksal der »Little Sisters« in unsere Hände.

menschliche Imperium des Science-Fiction-Universums Warhammer 40K, das ebenfalls mit Goldadler- und Totenkopfsymbolik protzt und sich im Endloskrieg mit dem Rest der Galaxis herumschlägt – und dabei auch nicht vor Völkermord zurückschreckt. Der Zweite Weltkrieg ist als Szenario jedoch noch reizvoller, weil er real und geschichtlich relativ jung ist. Lydia Benecke erklärt: »Die NS-Ära liegt noch so nah in der Vergangenheit, dass sie ansatzweise realistisch vorstellbar, psychologisch also eher greifbar ist. Dies macht Spiele in dieser Zeit plastischer als solche, die beispielsweise im alten Rom oder im Mittelalter angesiedelt sind.«

Das Böse hat's leicht

Statt uns lediglich durch eine bestimmte Symbolik ein Gefühl der Überlegenheit

einzuimpfen, machen uns Programmierer das Schurkische auch oft schmackhaft, indem sie uns tatsächlich mit speziellen und manchmal einzigartigen Fähigkeiten belohnen. Im Shooter-Klassiker Bioshock treffen wir auf unseren Streifzügen durch die ruinierte Unterwasserstadt Rapture auf die Little Sisters, gruselige, junge Mädchen mit orangefarbenen leuchtenden Augen, die mit großen Spritzen die wichtige Ressource »Adam« aus toten Genmutanten saugen. Als Spieler stehen wir hier vor der Wahl, ob wir die Mädchen »ernten« oder erlösen möchten. Das Ernten beschert uns mehr Adam, mit dem wir weitere Fähigkeiten freischalten können, löscht die genetisch veränderten Little Sisters aber aus. Durch den bösen Lösungsweg werden wir also – zumindest für den Moment – mächtiger als ein mildtätiger Retter. Die Quittung bekommen wir am Ende, ein skrupelloser Held mutiert zum großwahnsinnigen Eroberer.

Bei vielen anderen Titeln dürfen wir gar auf einzigartige Fähigkeiten zurückgreifen, wenn wir bereit sind, dafür unser Seelenheil zu opfern. Etwa in Dante's Inferno, das sich ebenfalls um Erlösung und Verdammnis dreht. Während wir uns durch die Hölle schnetzeln, wählen wir zwischen heiligen

sowie unheiligen Fähigkeiten – Letztere erlauben die mächtigeren Schlagkombos. In den Genuss der dunklen Künste kommen wir jedoch nur, wenn wir die Seelen der von uns erlegten Dämonen verdammen und nicht etwa erlösen, wie es der Pfad der Tugend vorschreiben würde, der uns heilige Kräfte beschert. Wer böse sein will, muss also auch hier erst mal Böses tun. Wer dagegen durch die postapokalyptische Hölle des Ödlands aus Fallout 3 wandelt, hat beispielsweise die Möglichkeit, durch die Begegnung mit einer düsteren Fraktion eine ganz und gar geächtete Praxis zu erlernen: den Kannibalismus. Entscheiden wir uns für diese Form der Ernährung, verlieren wir zwar bei jedem derart gelagerten Mahl Karmapunkte, in denen Fallout 3 unsere Gutmenschlichkeit misst, gewinnen durch den Verzehr jedoch gleichsam Lebenskraft zurück – was in der gefährlichen Endzeitwelt einen nicht zu unterschätzenden Vorteil darstellt. Da gibt's schließlich nicht an jeder Ecke einen McDonald's. So kann böses Handeln manchmal der einfachere und schnellere Weg an unser Ziel sein, Gutmenschen brauchen länger oder müssen vor lauter Rücksicht auf andere mehr Hindernisse überwinden. Auch eine Art von Verführung.

Fallout 3



Das Ödland von Fallout 3 ist riesig. Nach dem Verlassen von Vault 101 ist die erste Siedlung, auf die wir stoßen, in der Regel das Dörfchen Megaton. Recht schnell finden wir heraus, dass die Ansammlung schäbiger Hütten sich um eine nicht detonierte Atombombe formiert hat, welche von einigen der Anwohner sogar angebetet wird. Der »böse« Lösungsweg wird uns von einem zwielichtigen Anzugträger namens Mr. Burke schmackhaft gemacht, der uns eine Luxussuite im nahen Tenpenny-Wohnturm offeriert, wenn wir die Bombe zur Detonation bringen. Wer der Verlockung nicht widerstehen kann, lässt das Ding per Fernzünder hochgehen und sieht aus sicherer Distanz zu, wie die armen Seelen in der Pilzwolke verglühen. Warum einen Haufen verwirrter Kultisten retten, wenn man auch ein Nobelzimmer haben kann?



In Fable führt uns der Pfad des Bösen zu einem klassischen Mephisto-Look.



Przemyslaw
Szczepaniak

Interview mit den Hatred-Machern

Im Oktober 2014 sorgte die Ankündigung von Hatred für einen Aufschrei. Denn im Top-Down-Shooter des polnischen Entwicklers Destructive Creations soll man einen Amokläufer verkörpern. Das ist einerseits kalkulierte Provokation, andererseits ein Paradebeispiel für den Reiz des Bösen – als Steam den Titel nichts ins Greenlight-Programm aufnehmen wollte, gab es lautstarke Spielerbeschwerden. Wir sprachen mit dem Entwickler Przemyslaw Szczepaniak über das Spiel.

GameStar Worin besteht für euch der Reiz des Bösen in Spielen?

Przemyslaw Szczepaniak Einen bösen Charakter zu spielen, ist eine ganz andere Erfahrung, als den Retter der Menschheit zu verkörpern. Das gab es schon in so vielen Spielen, wir finden es nur noch langweilig und überbewertet. Eine böse Hauptperson kann so interessant sein, weil sie die Perspektive umkehrt und sich die Spieler selbst hinterfragen müssen: Wie ist es, auf der dunklen Seite zu stehen? Kann ich virtuell Böses tun, obwohl ich im Alltag ein guter Mensch bin? Noch dazu sind wir einfach fasziniert von Schurken, es gibt es ja auch viele Filme über dieses Thema. Und kennt ihr jemanden, dem Pulp Fiction nicht gefallen hat? Oder Natural Born Killers? Ich glaube, da gibt's nicht viele Leute.

► Kann ein Spiel überhaupt unmoralisch sein?

◄ Das ist eine Frage der persönlichen Haltung. Spiele sind vor allem Unterhaltung, sie sollen Dinge ermöglichen, die man im Alltag gerade nicht macht. Erwachsene sollten dabei alt genug sein, zu erkennen, dass ein Spiel ihren Verstand nicht beeinflusst und daher auch nicht als moralischer Kompass missbraucht werden sollte – egal, ob im positiven oder negativen Sinne. Es gibt bei Moraldiskussionen ja immer zwei Seiten: die Leute, die akzeptieren, dass manche Spiele eigene Wege gehen, und die Leute, die alles angreifen, was gegen ihre Sicht der Dinge verstößt. Aber diese Leute sollten erkennen, dass man ethisches und moralisches Handeln nicht in Spielen lernt, sondern im echten Leben. Spiele sind nur eine kurzfristige Flucht aus der Realität, und ein gesunder Mensch, der in einer gesunden Umgebung aufgezogen wurde, wird mit ihrem Inhalt nie ein Problem haben.

► Können wir in Hatred denn wählen, ob wir gut oder böse sein wollen?

◄ Nein, es gibt keine Wahl. Selbst wenn man anfangs zögert, wird man irgendwann schießen müssen. Das Ziel lautet Massenvernichtung. Die Frage nach dem Warum überlassen wir den Spielern. Sie sollen nachdenken, warum ihr Charakter so handelt.



In Hatred verkörpert man einen Amokläufer.

Das Böse hat's schwer

Ganz im Gegensatz dazu stehen Titel mit völliger Handlungsfreiheit, die Niedertracht als Option anbieten, dann aber nicht leichter werden, sondern sogar schwerer: In Peter Molyneux' Black & White steht es uns frei, als zerstörerischer Gott zu wüten statt als gutmütiger zu segnen. Dann ignorieren wir Gebete und opfern Dörfer, müssen aber zugleich aufpassen, dass wir's nicht überreiben. Sonst laufen uns die Gläubigen davon und wir stehen am Ende als böses, aber armen Würstchen da. Ein wohlthätiger Gott hat solche Probleme nicht. Far Cry 4 wiederum zieht uns fürs rücksichtslose Niedermähen von Zivilisten Karma-Punkte ab, die wir gut gebrauchen könnten, um bessere Waffen freizuschalten und Verstärkung bei heiklen Missionen anzufordern. Dennoch sind wir auch in diesen Spielen manchmal gerne unmoralisch. Warum?

Eine mögliche Erklärung lässt sich gut an Grand Theft Auto festmachen. Rockstars Actionserie schreibt spielerische Freiheit seit jeher groß; wir können tun und lassen, was wir wollen. Und das gilt eben auch für Böses: Passanten lassen sich ohne jeden Grund überfahren, erstechen, in Brand setzen. Wer grundlos um sich schießt, hat allerdings schnell SWAT-Teams oder gar Panzer im Na-

cken. Das ist als Strafe gedacht, aber auch als zusätzlicher Reiz. Es kann durchaus Spaß sein, zu sehen, wie lang man sich der Übermacht erwehren kann. Man bricht die Regeln, bekämpft die Maschinerie und will damit so lange durchkommen, wie man kann. Diese rebellische Gesetzlosigkeit faszinierte ja auch schon reale Verbrecher wie das Räuberpärchen Bonnie und Clyde, das sich in den 1930er-Jahren ein Katz-und-



Dass sich Spieler in Multiplayer-Shootern wie Day of Defeat Source für die deutsche Seite entscheiden, kann daran liegen, dass sie deren Uniformen »cooler« finden.

Maus-Spiel mit der amerikanischen Polizei lieferte. Auch die Lust am Regelbrechen kann zum Bösen verführen.

Das Böse hat Einfluss

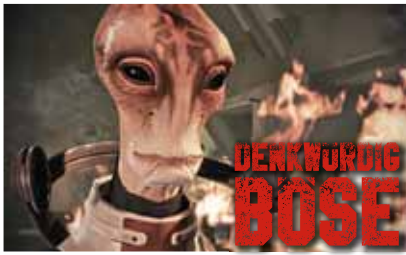
Doch besinnen wir uns noch einmal auf die Betrachtung des speziellen Stellenwerts, durch den sich ein Videospiel von anderen audiovisuellen Medien wie etwa dem Film abhebt. Durch das Entweder-oder-Prinzip, das uns Spiele mit einem Moralsystem präsentieren, gewinnt die Erzählung an Eindringlichkeit und Intensität. Der Reiz des Bösen liegt hier, auf einer erzählerischen und medientheoretischen Ebene, nicht im böartigen Handeln an sich, sondern eher darin, dass man aktiv in die Geschichte eingreifen, sie verändern kann. So unterscheidet sich das Medium Spiel auch von anderen Formen der Kunst und der Unterhaltung. Wo wir in einem Horrorfilm nur passiv darüber fluchen, dass sich die Gruppe unvorsichtiger Teenager mal wieder aufgeteilt hat, binden uns Videospiele mit Moralsystem aktiv ein, fragen uns, wie wir uns verhalten möchten: »gut« oder »böse«.

David Cage, der Macher der Adventures Fahrenheit, Heavy Rain und Beyond: Two Souls, sieht darin die besondere Magie seiner Titel: »Das Spiel soll wirklich die Story erzählen, die sich der Spieler zu schreiben entscheidet.« Wir können also festhalten, dass um Entscheidungen herum gestrickte Spiele eine gewisse Magie versprühen, weil sie das Gefühl vermitteln, man habe als Spieler eine gewichtige, den Handlungsverlauf verändernde Entscheidung getroffen. Am besten funktioniert das natürlich, wenn wir diese Entscheidung im Fortlauf der Handlung auch wirklich spüren. Spieler der episodischen Telltale-Abenteuer können ein Liedchen davon singen: In The Walking Dead macht es an vielen Stellen einen großen Unterschied, ob wir andere Überlebende in die Pfanne hauen, ihnen vergeben, ihnen den Rücken stärken oder sie denunzieren. Denn das Spiel führt uns die Folgen unseres Handelns später deutlich vor Augen.

Das Böse bringt Abwechslung

Aber was hat es jenseits dieser gestalterischen und erzählerischen Faszinationskraft

Mass Effect 3



In Mass Effect 3 stehen wir vor der Entscheidung, ob wir den Kroganern oder den Salarianern helfen wollen. Die reptilienhaften Kroganer leiden unter der Genophage, einem Biowaffenvirus, das für massive Geburtenrückgänge sorgt. Der Wissenschaftler Mordin möchte die Kroganer heilen, was jedoch den Salarianern missfällt, die sich vor der enormen Vermehrungsfreude der kriegerischen Reptilien fürchten. Nun können wir den Salarianern helfen, indem wir die Heilung sabotieren. Doch dabei stellt sich uns Mordin in den Weg. Wir können die Waffe ziehen und ihn bedrohen, doch er bleibt entschlossen. Als er sich trotzig wegdreht, erlaubt uns das Spiel, ihm in den Rücken zu schießen. Was uns unendlich schwerfällt, weil wir Mordin kennen – in Mass Effect 2 war der schnellplappernde Forscher einer unserer besten Freunde! Was folgt, wenn wir abdrücken, verraten wir lieber nicht. Sondern sagen nur, dass Bioware weiß, wie man die Spieler dazu bringt, sich schlecht zu fühlen.

mit dem Reiz am egoistischen, habgierigen, grausamen und sadistischen Verhalten auf sich, damit, dass viele Spieler in fiktiven, digitalen Welten gerne »böse« sind? Werfen wir einen kurzen Blick auf die Geschichte der Videospiele, so fällt eines besonders auf: Als sich in den Achtzigern und Neunzigern das damals vergleichsweise junge Medium zum Mainstreamphänomen mauserte und die rasante technische Entwicklung auch das Erzählen audiovisuell ausgefeilter Geschichten ermöglichte, traten Spieler über-



In Hearts of Iron 3 übernahmen viele Spieler Nazi-Deutschland, weil es herausfordernd ist, die im echten Zweiten Weltkrieg unterlegene Seite zu spielen.

wiegend in die Fußstapfen klassischer Heldenfiguren. Egal, ob es sich nun um Mario, Lara Croft, Link oder Leon S. Kennedy handelte: In der Prägungsphase des Mediums war »Hauptfigur« meistens mit »Held« gleichzusetzen. Es galt, ein in der Spielwelt eindeutig markiertes Übel zu bekämpfen. Ein feuerspeiendes Wesen wie Bowser eben, das harmlose, blonde Prinzessinnen entführt und von hüpfenden Trägern roter Mützen zur Raison gebracht werden muss. Oder eine Bande Nazis, die Mutanten züchten, mit Okkultismus experimentieren und nur von einer blonden Ein-Mann-Armee aufgehalten werden können.

Weil sich ein Medium im Laufe der Geschichte stetig verändert, entwickelt es sich zwangsläufig über diese Ausgangsform hinaus. Die Schwarzweißmalerei der frühen Videospiegelgeschichte mit ihren fast schon gruselig integren, das Gute aus jeder Faser schwitzenden Saubermann-Helden – diese Schwarzmalerei ist kein unumstößliches Gesetz mehr. Im Fortgang ihrer Evolution haben Videospiele dieses Korsett nämlich gelockert, abgeworfen, mitunter verbrannt.

In diesem Sinne kann man das böse Tun im Spiel auch als Ausdruck des Fortschritts und der Evolution des Mediums sehen. Es ist eine Errungenschaft der Moderne. Und deren maßgeblicher Reiz besteht schlicht im Prinzip der Umkehrung. Statt Licht, Frieden und Liebe zu bringen, dürfen wir die Bürde des Heldentums in Spielen wie Fallout 3 ablegen und egoistisch, fies, gemein sein und Verderben säen. Ganz simpel formuliert ist es einfach mal etwas anderes, die Welt zu zerstören, statt sie wie in einem Großteil der klassischen Spiele immerfort zu retten. Die Freiheit zum Sadismus, zum grundlos Gewalttätigen, zum chaotisch Bösen übertrifft dabei noch den moralischen Zwiespalt, mit dem wir uns bei Antihelden-Figuren konfrontieren.



Dr. Marcus Stiglegger ist Kultur- und Filmwissenschaftler, in seinem Buch »Ritual und Verführung« erörtert er, wie uns Medien (vor allem Filme) verführen.



Beyond: Two Souls



Im Teenager-Alter wird Beyond-Protagonistin Jodie auf eine Party eingeladen. Für das schüchterne Mädchen eine Gelegenheit, endlich ein paar soziale Kontakte zu knüpfen und vielleicht Freunde kennenzulernen. Blöderweise kommt aber schon ihr Buchgeschenk mehr als schlecht an, und im Lauf der Minderjährigenzusammenkunft stellt sich schnell heraus, dass die anderen Gäste Jodie für eine Nullnummer halten. Schließlich wird sie von der grausamen Bande kurzerhand in einen Verschlag unter der Treppe gesperrt und heult sich dort kräftig aus. An dieser Stelle darf der Spieler in der Rolle des geisterhaften Begleiters Aiden, der mit Jodie verknüpft ist, Rache an den Scheusälen üben. Wählt man diesen Pfad, wirft man als Quälgeist Aiden Stühle durch die Gegend, drangsaliert die Pubertierenden mit umfallenden Regalen und darf sogar ein Feuer legen. Rache als Partycrasher.

tiert sehen. So sind Charaktere wie Kratos aus God of War zwar nicht die netten Jungs von nebenan, strahlen aufgrund ihrer Facettenhaftigkeit aber auch nicht das pure Böse aus. Sie sind nicht liebevoll, aber eben auch keine grundlos mordenden Sadisten.

Das Böse bricht Tabus

Und neben all dem dürfen wir eine grundlegende Tatsache nicht vergessen: den Reiz des Verbotenen. Psychologin Lydia Benecke veranschaulicht diesen exemplarisch am Reiz des Tabus rund um die Nazi-Diktatur: »Schließlich ist der Reiz des Verbotenen sicherlich auch eine zusätzlich interessante Komponente für einige Spieler. In die Rolle eines Bösewichts zu schlüpfen, der in der eigenen Kultur – also in Deutschland – mit so viel realem Entsetzen, aber auch Scham und gesetzlichen Verboten assoziiert ist, mag für manche Menschen besonders verführerisch sein. Dies sind nicht unbedingt Menschen, die in Wirklichkeit nationalsozialistischem Gedankengut positiv gegenüberstehen. Es

kann tatsächlich das Spiel mit dem Tabu der eigentliche Anreiz daran sein.«

Aus gutem Grund ist es in modernen, zivilisierten Gesellschaften verboten und verfehmt, seinen Mitmenschen Schaden zuzufügen, sie zu erpressen, ihnen eins auf die Mütze zu hauen, sich zu rächen, seine Umwelt zu terrorisieren und jeden zu ermorden, der einem nicht in den Kram passt. Mitglieder menschlicher Gemeinschaften lernen in der Regel früh, derartiges Verhalten aus ihrem Verhaltenskatalog zu streichen. In der spielerischen, simulierten Form kann man sich diesen tabuisierten Bereichen ganz anders annähern, wie uns der Kulturwissenschaftler Marcus Stiglegger wissen lässt: »Es geht ja um eine spielerische und nur vorübergehende Identifikation mit dem ›Bösen‹. Der spielerische Umgang gehört zu den Lern- und Bildungsprozessen, die eigentlich darauf abzielen, das man austestet, was man eigentlich nicht will, indem man sich mit dem eigentlich Abgelehnten, dem Feind, dem Bösen identifiziert – auf harmlose Weise.

Destruktivität und Bösartigkeit stecken meiner Meinung nach potenziell in jedem Menschen, nur sind sie meist unterdrückt und kompensiert. Im Spiel lernen wir, mit diesen dunklen Aspekten unseres Charakters umzugehen, ja diese überhaupt erst zu erkennen.«

Das Böse bleibt folgenlos

Das Spielerische nimmt dem Verbotenen also seine Drastik, der Kampf Gut gegen Böse wird zu etwas, in dem wir den Standpunkt des Bösen einnehmen können, ohne dass es uns vor reale Probleme stellt. Schließlich bleibt unmoralisches Handeln im Spiel ohne Folgen in der wirklichen Welt. Das bedeutet jedoch nicht, dass in uns der reale Wunsch existiert, böse zu sein. Niemand wird alleine durch Spiele zum Bösen verleitet, da kann er in GTA noch so viele Passanten verprügeln. Vielmehr wollen wir im folgenfreien Umfeld des Medienkonsums den Blick aus nächster Nähe auf das werfen, was als nicht gesellschaftsfähig tabuisiert und so zwangsläufig interessant und verlockend wird.



Interview mit Lydia Benecke

Lydia Benecke ist Psychologin, Therapeutin, Referentin und Kolumnistin und lotet in ihrer Arbeit die Abgründe der menschlichen Psyche aus. Die ideale Ansprechpartnerin also, um zu erklären, was uns am Bösen reizt. Und ob uns unmoralisches Handeln im Spiel auch wirklich zu unmoralischen Menschen macht.

Lydia Benecke (Foto: Olivier Favre)

GameStar Viele Spiele bieten uns die Freiheit, Handlungen zu begehen, die die meisten von uns im wirklichen Leben ablehnen, sogar verabscheuen würden. Was bewegt uns dazu, medial mit dem Bösen zu liebäugeln?

Lydia Benecke Die menschliche Fantasie ist ein wichtiger Bestandteil der normalen psychischen Funktionen. Als Kinder spielen wir mit Figuren oder in Rollenspielen und stellen uns vor, wie es wäre, in anderen Welten zu leben oder andere Personen, ja sogar Fantasiewesen zu verkörpern. Die Fähigkeit, sich vorzustellen, in einer alternativen Realität ein anderer zu sein, ist also ganz normal. Vor dem Zeitalter der modernen Massenmedien transportierten unter anderem Märchen und Sagen die Ideen und Vorstellungen vom alternativen Leben, in das sich Menschen hineinräumen konnten. Heutzutage bieten Medien wie Computerspiele die Möglichkeit, unterschiedlichste Rollen auszuprobieren, in einer Intensität und einem Umfang, der die normale Vorstellungskraft vieler Menschen übersteigt. Doch die Grundidee, des »sich in eine andere Welt Träumens« ist eben nicht neu. In Computerspielen können Menschen Helden oder Schurken sein, sie können unterschiedliche Realitäten und Rollen ausprobieren und dadurch unterschiedliche Komponenten ihrer eigenen Persönlichkeit erproben. Dies entspricht den unterschiedlichen Rollen, die Kinder beim Spiel auch schon vor Jahrhunderten erprobten.

► **Gilt das dann auch für böses Handeln im Spiel?**

◄ Ja. Besonders aggressive Computerspiele, in denen Verbrechen begangen oder andere virtuelle Figuren getötet werden, können auch als Aggressionsabfuhr dienen. Das Phänomen, nach einem stressigen Tag ein aggressives Computerspiel zu spielen und dabei die aggressiven Impulse »herauszulassen«, kennen viele Spieler. Ist der Spieler ein ansonsten psychisch stabiler Mensch, dann ist dies einfach eine harmlose Art der Emotionsregulation.

► **Wenn wir im virtuellen Raum sadistisch, habgierig oder rücksichtslos sind, sind dies Eigenschaften, die wir tendenziell eher von uns weisen? Findet die Psyche einen Weg, diese gesellschaftlich geächteten Eigenschaften virtuell auszuleben, oder spiegeln sich in »bösem« Spielverhalten auch Sehnsüchte?**

◄ Jeder normal fühlende Mensch kennt die ganze Bandbreite menschlicher Emotionen, sowohl die positiven als auch die negativen. Jeder Mensch ist auch mal wütend, kann einen anderen Menschen nicht ausstehen, ist neidisch oder gierig, denkt vielleicht mal darüber nach, was er machen würde, wenn er keine Strafe zu erwarten hätte oder etwa Millionär wäre. Durch die – zunächst über direkte Bindungsper-

sonen und später das immer weiter wachsende soziale Umfeld vermittelten – gesellschaftlichen Normen und Werte werden diese Empfindungen und Bedürfnisse so weit unterdrückt, dass normale Menschen lernen, sie unwillkürlich im Zaun zu halten. Sind die sozialen Normen und Werte verinnerlicht, so erreichen die egoistischen und feindseligen Empfindungen, die natürlich trotzdem ab und zu aufkommen, meistens nicht ein Level, in dem der Mensch wirklich sozial schädlich handeln würde. Die Kontrollinstanz des schlechten Gewissens, also die innere Polizei, kontrolliert unser Fühlen, Denken und Handeln. Sie macht uns zu sozial angepassten Wesen.

► **Können wir in Spielen also das ausleben, was wir im Alltag unterdrücken?**

◄ Computerspiele können ein Weg sein, die im Alltag stets auf das sozial gesunde Maß unterdrückten egoistischen und feindseligen Empfindungen und Ideen ein Stück weit in einem harmlosen Rahmen herauszulassen und auszuleben. Allerdings ist der »Bösewicht« in einem Computerspiel zu sein, keinesfalls wirklich vergleichbar damit, im echten Leben Verbrechen zu begehen. Denn Menschen, die im Computerspiel stehlen, andere verletzen oder töten, sind sich darüber bewusst, dass in Wirklichkeit niemand zu Schaden kommt. Erst dadurch wird das Ausleben dieser Seite einer Persönlichkeit im Computerspiel so reizvoll. Hätten die Spielhandlungen reale Konsequenzen, würde dem Spieler die Freude daran vergehen. Ein schönes Beispiel für dieses Prinzip wird im Buch und im Film »Ender's Game« demonstriert: Der hochbegabte, junge Ender gewinnt am Computer einen Krieg und erfährt dann, dass der gar keine Simulation war, sondern real. Daran zerbricht der Junge beinahe, denn mit den realen Folgen hätte er nicht leben wollen, wenn er vorher davon gewusst hätte. Ein psychisch normaler Mensch weiß intuitiv um den Unterschied zwischen Realität und Spiel. So kann er die Macht und die alternative Rolle des »Bösen« genießen, aber nur, weil dieses Spiel keine wirklich »bösen« Konsequenzen hat.

► **Wir Menschen waren stets fasziniert von dem, was unsere Gesellschaft als »das Böse« bezeichnet. Schlummert das Böse, das Destruktive und Niedrige, in jedem Menschen?**



In Counter-Strike (hier Global Offensive) kann man auch die bösen Terroristen spielen.

Nie außer Acht lassen dürfen wir auch, dass in Videospielen dynamische und komplexe Identifikationsprozesse am Werk sind. So wie wir im alltäglichen Leben in verschiedensten, der jeweiligen Situation angepassten Rollen schlüpfen, nehmen wir auch im Videospiel diese Rollen an, springen kurzfristig hinein und nach kurzer Zeit wieder heraus. »Tabus zu brechen und zu überschreiten ist per se verführerisch«, erzählt uns Stiglegger in diesem Zusammenhang, »da es eine gewisse Entscheidungsmacht verleiht: Der Spieler entscheidet sich quasi auch gegen die Konvention und nimmt sich die ultimative Freiheit. Das nennt man Souveränität«. Und eine dieser mit Tabus behafteten und deshalb verlockenden Rollen ist eben die des Schurken, eine Rolle, die den Menschen wohl immer reizen wird. Und egal, ob man sich diesem Phänomen medientheoretisch oder psychologisch annähert, ist seine gesamte Anziehungskraft nicht vollständig erklärbar. Es lässt an den berühmten Dialog aus Stanley Kubricks Filmklassiker Full Me-



Das menschliche Imperium des Warhammer-40K-Universum lockt mit Totenkopf- und Adlersymbolik, hier im kommenden Ego-Shooter Space Hulk: Deathwing.

tal Jacket denken: »Sie schreiben ›Born to Kill‹ auf Ihren Helm und tragen ein Friedensabzeichen? Was soll das bedeuten?«, wird da ein Soldat von seinem Befehlshaber ge-

fragt. Die Antwort ist einleuchtend und doch unergründlich: »Ich glaube, ich wollte damit etwas über die Dualität des Menschen sagen, Sir!« Nils Osowski / GR

◀ Ja, doch in den meisten Menschen ist es eben durch Normen und Werte, Mitgefühl und Schuldgefühl auf ein sozial unschädliches Maß reduziert. Dies kann sich ändern, wenn Menschen in Gruppen dazu ausgebildet werden, gegen andere zu kämpfen. Dies ist bei Soldaten der Fall, es kann aber auch breite Bevölkerungsschichten beispielsweise in Diktaturen betreffen. Hierfür werden die Menschengruppen, die zum Feind erklärt werden, soweit durch psychologische Gruppenprozesse entmenslicht und als Bedrohung dargestellt, dass auch Menschen mit einer sonst normalen Gewissensinstanz zu unglaublichen Taten oder zumindest zu deren Duldung fähig sind. Doch abgesehen von solchen sozialen Ausnahmesituationen sind die meisten Menschen durch ihre »Gewissenspolizei« hinreichend gut gesteuert, um ihre »bösen« Impulse und Empfindungen im Zaum zu halten und gar nicht erst allzu stark werden zu lassen.

▶ Gibt es auch Menschen, die das nicht können?

◀ Ja, es handelt sich um psychisch auffällige Menschen. Eine Person mit beispielsweise einer narzisstischen oder antisozialen Persönlichkeitsstörung oder – im schlimmsten Fall – einer Kombination dieser beiden entwickelt weniger Mit- und Schuldgefühl als der normale Mensch. Sein »innerer Polizist« ist also schwach oder schlimmstenfalls gar nicht vorhanden. Dementsprechend fällt es solchen Menschen besonders leicht, Taten zu begehen, die anderen schaden. Auch bei anderen psychischen Störungen oder emotionalen Ausnahmezuständen kann die Gewissensinstanz oder die Wahrnehmung der Realität teilweise oder vollständig so vermindert sein, dass der Mensch zu Dingen im Stande ist, die ein normaler Mensch nicht tun könnte. Doch zum Glück betrifft dies nur einen sehr kleinen Prozentsatz der Bevölkerung.

▶ In der Vergangenheit wurde häufig auf profane und populistische Weise Kritik an Spielen geübt, die den Spieler böse Taten begehen lassen. Zugleich gibt es Studien, die Spiele, welche »böse« oder »gute« Handlungen des Spielers zulassen, als positiv und moralfördernd einstufen. Können Spiele dazu beitragen, moralisches Bewusstsein zu schärfen?

◀ Dies wäre ein interessanter Forschungsansatz für die Zukunft. Wie genau Computerspiele moralische Prozesse in die eine oder andere Richtung beeinflussen könnten, wenn sie beispielsweise bei Kindern (deren Persönlichkeit noch nicht voll ausgeprägt ist) oder bei psychisch labilen Personen gezielt eingesetzt werden, ist eine spannende Frage. Das wird meiner Meinung nach früher oder später durch Forschung und gezielte Entwicklung tatsächlich ausgelotet werden, doch davon sind wir derzeit noch weit entfernt. Der derzeitige Stand der Wissenschaft, besonders im Hinblick auf die allseits umstrittenen »Killerspiele« und Gewalttäter, die vorher ent-

sprechende Spiele meist exzessiv spielten, weist in eine andere Richtung, als es von konservativen und populistischen Quellen erwartet und propagiert wird. Kurz gesagt sieht es so aus, dass Menschen, die ohnehin psychisch instabil sind, schwere Persönlichkeitsstörungen oder andere psychische Erkrankungen aufweisen, in einigen Extremfällen in eine von Gewaltphantasien beherrschte Phantasiewelt abgleiten, die teilweise aus der virtuellen Welt von Computerspielen besteht.

▶ Also sind nicht die Spiele alleine schuld?

◀ Nein, vielmehr drängt sich die Frage auf, wie die psychische Störung solcher Menschen sich in einer Welt ohne Computerspiele entwickeln würde. In meinem Buch »Sadisten – Tödliche Liebe: Geschichten aus dem wahren Leben« beschreibe ich beispielsweise den Fall eines schwer persönlichkeitsgestörten Mannes, der 1906 einen sozialen Rivalen erschoss. Dabei wurde er unter anderem durch ein Buch bestärkt, in dem ein Ritter einen Drachen tötete. Ebenso gehe ich in dem Buch auf die – mit der Computerspielproblematik vergleichbare – Frage ein, ob gewalttätige Pornographie sexuell sadistische Straftaten fördert. Kurz gesagt: Auch hier ist der Zusammenhang ein anderer als von konservativer Seite erwartet. Denn in der Tat findet man bei einigen – psychisch in aller Regel auffälligen – Sexualstraftätern einen erhöhten Pornographiekonsum vor und während ihrer verbrecherisch aktiven Phase. Doch von vielen vergleichbaren Tätern aus dem Vorinternetzeitalter ist bekannt, dass sie ihren exzessiven sexuellen Gewaltphantasien in Tagträumen nachgingen, Geschichten darüber schrieben, Bilder malten oder existierende Fotos nutzten, auf die sie dann Folterszenen so malten, wie sie sich diese erträumten. Vereinfacht gesagt nimmt das moderne Medium des Internets solchen Tätern einfach die Arbeit ab, mehr ihre eigene Fantasie zu nutzen. Am psychischen Problem, also der eigentlichen Gefahrenquelle, ändern die medialen Darstellungen nichts. Dieses Prinzip lässt sich auch auf die seltenen Fälle von Menschen anwenden, die Gewalttaten begingen und exzessiv gewalttätige Computerspiele nutzten.

Nach dem Amoklauf fordern Politiker:

Killerspiele endlich verbieten!

■ Seine Waffen kaufte Bastian B. im Internet
■ Lehrer nahmen den 18-Jährigen nicht ernst



Nach Amokläufen gab es in Deutschland immer wieder Forderungen, Gewaltspiele zu verbieten.



In Civilization 5 eine Atombombe abzuwerfen, ist nicht gerade nett – aber dabei kommt real ja niemand zu Schaden.



Neben dem futuristischen Design und der Smartphone-Verbindung will sich Logitech mit der G910 Orion Spark auch durch die hauseigenen Romer-G-Schalter von der mittlerweile sehr zahlreichen Konkurrenz absetzen.

Logitech G910 Orion Spark im Test

Smartphone als Display

Logitechs G910 Orion Spark besitzt kein eigenes Display mehr, sondern nutzt dafür Ihr Smartphone. Dazu gibt es selbstentwickelte mechanische Schalter und bunte RGB-Beleuchtung. Lohnt sich das 170 Euro teure Tastatur-Flaggschiff? Von Jan Purrrucker

Anfangs nutzten praktisch alle mechanischen Tastaturen MX-Schalter vom deutschen Hersteller Cherry, allerdings ist das entsprechende Patent ausgelaufen, und es finden sich zunehmend (mehr oder weniger) selbst entwickelte mechanische Schalter bei diversen Herstellern. Logitech etwa stattet die Logitech G910 Orion Spark im Test mit

sogenannten Romer-G-Switches aus, einer Eigenentwicklung. Diese sollen gegenüber den MX-Modellen von Cherry bis zu 25 Prozent schneller auslösen und mit über 70 Millionen Tastenanschlägen rund 40 Prozent länger halten. Daneben implementiert Logitech noch zahlreiche Zusatzfunktionen in die G910. Dazu zählen eine vollwertige RGB-LED-Beleuchtung, dedizierte Multimedia- und Makrotasten sowie als besonde-

res Feature auch ein ausziehbares Dock für Smartphones samt dazugehöriger Apps für iOS und Android.

Auf Anschlüsse für ein Headset oder USB-Geräte verzichtet Logitech bei der G910 zwar, dafür gibt es gleich zwei unterschiedlich breite Handballenauflagen. Damit misst die Orion Spark knapp 25 Zentimeter in der Tiefe, ist 50 cm lang sowie 3,5 cm dick und gehört zu den bislang größten Tastenbrettern im Test. Trotz ihrer wuchtigen Maße bringt die Tastatur jedoch nur rund 1,5 Kilogramm auf die Waage, was sich im normalen Rahmen für mechanische Tastaturen bewegt.

Nachdem Logitech in den letzten Jahren bei Gaming-Tastaturen wie der Logitech G510 und G510s fast ausschließlich auf überarbeitete Versionen der beliebten G15 setzte, scheint dieser Ansatz mit dem Wechsel auf mechanische Schalter der Vergangenheit anzugehören. Mit der 2012 erschienen G710+ stellte Logitech eine der ersten Tastaturen vor, die sowohl mechanische Schalter als auch eine Tastenbeleuchtung boten.

Kein Metall, trotzdem hochwertig

Die große G910 besteht fast komplett aus Kunststoff, der ist jedoch sehr hochwertig und zudem stabil. Auch mit viel Kraftaufwand lässt sich die G910 kaum verbiegen und die einzelnen Komponenten sind sauber zusammengefügt. Materialien wie Alu-



Das Smartphone-Dock bietet Platz für Geräte bis zu sieben Zoll. Allerdings ist die rein mechanische Halterung recht wackelig und bietet keine Ladefunktion.



Anders als bei den Modellen von Cherry und Razer sitzt die LED bei der Logitech G910 Orion Spark nicht über der Taste, sondern in der Mitte. Das soll die Lichtstreuung minimieren und den Kontrast erhöhen.



Um die Finger auf der G910 zu verankern, gestaltet Logitech die Tastenkappen in der Mitte ungewohnt stark abgesenkt und mit erhobenem Rand oben, links und rechts – was nicht nur Vorteile mit sich bringt.

minium machen zwar einen wertigeren Eindruck und bei einer Tastatur in diesem Preissegment kann man das auch durchaus erwarten, allerdings müssen wir Logitech für die Verarbeitung der G910 ein Lob aussprechen – diese Tastatur dürfte ohne Weiteres einige intensive Spielejahre überleben.

Alle Tasten sitzen fest im Gehäuse und die jeweilige Beschriftung ist sauber ausgeschnitten. Mittels Laser wurden zudem einige Tasten wie WASD und die Pfeil-Tasten noch mit einem haptischen Muster versehen, was sie uns beim Spielen auch ohne hinzusehen ertasten lässt. Da die G910

nicht mit einer generellen Hintergrundbeleuchtung ausgestattet ist, sondern jede Taste über eine eigene LED verfügt, gibt es praktisch keine Lichtstreuung – was gerade bei einer sehr bunten Farbwahl einen Vorteil darstellt.

Romer-G vs. Cherry MX

Ähnlich wie Razer setzt auch Logitech mittlerweile nicht mehr auf die MX-Schalter von Cherry. Stattdessen entwickelte der Schweizer Hersteller zusammen mit der japanischen Firma Omron (deren Schalter in sehr vielen Feuertasten von bekannten Ga-

ming-Mäusen zu finden sind) die Romer-G-Switches, die speziell auf die Bedürfnisse von Spielern zugeschnitten sein sollen als die zum Tippen gedachten MX-Modelle von Cherry. So sollen die Romer-G-Tasten bis zu 25 Prozent schneller auslösen als die Cherry-Konkurrenz und Eingaben damit besonders direkt umsetzen. Während Cherry-Schalter nach 2,0 mm Distanz auslösen, tun das die Romer-G-Modelle bereits bei 1,5 mm (davon leiten sich die besagten 25 Prozent Vorsprung her). Die benötigte Betätigungskraft liegt wie bei den roten Cherry-MX-Schaltern bei 45 Gramm. Dementsprechend leicht las-

Gamestar 01/2015

»Der Gamers Dream Revision 6.1 Air ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieg für Hardware4u.«

0,5 Sone Idle
0,6 Sone Last

G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill TridentX DDR3-2400
- MSI Z97S SLI Krait Edition
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 2000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 55,40 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

G-Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Define R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC-Welt 03/2015

»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, „G-Dream Light 6.1 Air“, fährt in der anspruchsvollsten Stufe „Fire Strike“ die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

0,5 Sone Idle
0,9 Sone Last

G-Dream Light Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4460 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8 GB Corsair XMS3 DDR3 1600 Ram
- MSI Z97 G43
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1099,-
oder ab 38,90 €/mtl.¹⁾



Zwar verzichtet Logitech bei der G910 auf einen Headset- oder USB-Anschluss. Die von älteren Modellen bereits bekannte und sehr praktische Lautstärkewalze findet sich aber auch auf der G910 wieder.



Mit Logitechs übersichtlichem Treiber können wir jeder Taste eine beliebige Farbe zuordnen und zwischen diversen Animationseffekten wie einer Welle oder einem Atmungseffekt wählen.

sen sich die Romer-G-Tasten eindrücken, was gerade bei stundenlangem Spielen recht angenehm für die Finger ist.

Dadurch, dass die Tasten der Logitech G910 Orion Spark so leicht und bereits nach kurzer Distanz auslösen, schreibt es sich auf ihnen tatsächlich anders als auf einer Tastatur mit MX-Schaltern – allerdings nicht unbedingt besser. Durch den taktilen und klar definierten Druckpunkt lässt sich das Tippgefühl wohl am ehesten mit den braunen Cherry-Schaltern vergleichen. Allerdings wirken die Romer-G-Switches subjektiv dennoch minimal schwammiger, lassen aber auch das etwa für die blauen MX-Schalter typische laute Auslöseklacken vermissen.

Zwar ist es zu einem guten Teil Geschmackssache, welches Tastenverhalten man bevorzugt. Auf die Qualität der G910 als Spielertastatur hat das aber keinen Einfluss und sie überzeugt mit hoher Präzision. Der im Vergleich zu Cherrys MX-Schaltern kürzere Auslöseweg ist zwar spürbar, er wirkt sich jedoch weder positiv noch negativ im Spieleinsatz aus.

Logitech setzt sich auch bei den Tastenkappen von der Konkurrenz ab und gestaltet diese unkonventionell. Statt der typischen Schüsselform sind die Tasten der G910 Orion Spark asymmetrisch geformt und die linke, rechte und obere Seite mit erhöhten, abgeschrägten Kanten versehen. Laut Logitech soll diese Form sicherstellen, dass der Finger zentral auf der Taste ruht, außerdem sollen die erhöhten Seiten den Anschlag über die Tastenkante verbessern.

Das funktioniert im Test auch ohne Probleme und das ungewöhnliche Design bietet beim Spielen im Vergleich zu herkömmlichen Tastenkappen den besseren Halt. Bei Titeln, in denen

die Hand ohnehin die meiste Zeit auf den WASD-Tasten liegt, stellt das einen spürbaren Vorteil dar. Beim Schreiben oder in Titeln, in denen wir die Hand ständig bewegen und zwischen vielen Tasten wechseln, bleiben wir jedoch durch die ungewohnt hohen Kanten teils an den Tasten hängen – was sich nach einiger Umstellungszeit zwar besserte, aber nie ganz legte.

Dickes Ausstattungspaket

Ihren hohen Preis rechtfertigt die Logitech G910 Orion Spark unter anderem mit einem großen Ausstattungspaket. Insgesamt verfügt die G910 über neun Makrotasten, wobei fünf auf der linken Seite und weitere vier über den F1-F4-Tasten platziert sind. Makros können wir dabei direkt im Spiel aufzeichnen und einer der Tasten zuordnen, dafür genügt ein Druck auf eine der vier M-Tasten am oberen Rand der G910. Außerdem gibt es dedizierte Multimediatasten und eine Lautstärkewalze, auch die Beleuchtung und die Windows-Taste lassen sich direkt über Tastendruck de- und aktivieren.

Auf Extras wie einen USB-Port oder eine Durchleitung zum Anschluss von Headsets verzichtet die Orion Spark. Dafür gibt es ein ausziehbares Smartphone-Dock, das Geräten bis einer Größe von sieben Zoll Platz bietet. Auch wenn dieser Zusatz im Hinblick auf die App der Logitech G910 durchaus Sinn macht, überzeugt uns die Halterung mechanisch nicht ganz. Zum einen steht das Smartphone darin recht wackelig, außerdem hätte sich ein Stecker angeboten, um das Smartphone direkt über die Tastatur zu laden. Allerdings hätte das im Hinblick auf

die zusätzlich nötige Stromversorgung sowie die unterschiedlichen Anschlüsse von Android- und iOS-Geräten auch gestiegenen Produktionsaufwand und somit (noch) höheren Verkaufspreis zur Folge.

Asymmetrisches Leichtgewicht

Durch ihr relativ geringes Gewicht von 1,5 Kilo lässt sich die Logitech G910 Orion Spark einerseits gut transportieren, rutscht dank der gummierten Flächen auf der Rückseite aber dennoch nicht auf dem Schreibtisch. Über die typischen ausklappbaren und ebenfalls mit Gummi verkleideten Standfüße können Sie den Winkel der G910 in zwei Stufen anpassen.

Logitech legt der G910 gleich zwei Handballenauflagen bei, die sich ohne Probleme wechseln lassen und durch ihre Breite unterscheiden. Unverständlicherweise sind beide Auflagen asymmetrisch geformt und werden zur linken Seite hin breiter. Beim Spielen unterstützen die Auflagen dadurch zwar die linke Hand zuverlässig, sobald jedoch beide Hände auf der Tastatur liegen, stört die ungleichmäßige Form – hier wäre eine zusätzliche Schreib- und Arbeitsauflage praktischer.

Volle Kontrolle dank Treiber und App

Logitechs Treiber überzeugt mit umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten und bleibt dabei übersichtlich und aufgeräumt. Tasten können wir einfach mit der Maus markieren und über eine Farbpalette individuell einfärben. Außerdem stehen gleich fünf Effekte zur Verfügung, durch die das Licht der Tastatur etwa pulsiert oder in Wellen von links nach rechts läuft. Alle Einstellungen lassen sich in Profilen abspeichern und auch ex- und importieren.

Wer will, kann sich über eine »Heatmap« von der G910 sogar anzeigen lassen, welche Tasten beim Spielen am meisten und schnellsten gedrückt wurden. Als weitere Besonderheit verfügt die Logitech G910 Orion Spark über eine eigene App, die Logitech Arx-Control getauft hat. Nachdem wir die App über Googles Playstore oder iTunes geladen und installiert haben, sucht die App im lokalen W-LAN nach einem Computer mit Logitechs Gaming Software und verbindet sich so mit der G910. Anschließend kön-



Die Tastatur kommt mit zwei unterschiedlich breiten Handballenauflagen. Die asymmetrische Form ist gut fürs Spielen, stört jedoch beim Schreiben.



Schreibmaschine vs. Leisetreter

Jan Purucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Mehr Auswahl ist immer gut, und so finde ich es auch begrüßenswert, dass Logitech mit den Romer-G-Switches eine weitere Alternative zu Cherrys MX-Klassikern anbietet. Zumal die Schalter ähnlich präzise klicken wie die MX-Varianten von Cherry und dabei noch relativ leise bleiben. Das hat beim Arbeiten in der Redaktion zwar den Vorteil, dass man die Kollegen nicht mit dem lauten Tippteräusch nervt, mir persönlich fehlt bei der G910 aber der satte Klick, den ich von blauen Cherry-Schaltern gewöhnt bin. Besonders schnelles Tippen macht mir durch das an eine Schreibmaschine erinnernde Rattern auf einer solchen Cherry-Tastatur doch noch mehr Spaß.

nen wir über das Smartphone Spiele starten, den Mediaplayer steuern und auch die Lautstärke anpassen. Außerdem gibt die App Auskunft über die RAM-Auslastung und die Temperatur von CPU und Grafikchip.

Auch wenn diese Funktionen zwar durchaus praktisch sind, fällt der Umfang der Arx-Control-App aktuell noch recht überschaubar aus. Allerdings arbeitet Logitech nach eigener Aussage mit verschiedenen Spieleentwicklern zusammen, die die App dafür nutzen können, um in kommenden Titeln zusätzliche Informationen zum Spielgeschehen über das Smartphone anzuzeigen.

Daneben soll es das offene SDK in Zukunft auch Hobby-Entwicklern ermöglichen, eigene Anwendungen für die G910 Orion Spark zu schreiben und in die App zu integrieren. Bei der erstmals mit einem Display ausgestatteten G15-Tastatur aus dem Jahr 2005 und deren Nachfolgern hat das relativ gut funktioniert, und das Angebot an Apps aus der Community war durchaus umfangreich. Ob das bei der G910 ebenfalls funktioniert, hängt maßgeblich von deren Verbreitung ab, wofür der hohe Preis von zum Testzeitpunkt 170 Euro aber ein Hindernis darstellt.



Logitechs Arx-App verbindet sich mit der G910 Orion Spark. So lassen sich Spiele starten, Daten zur RAM-, Prozessor- und Grafikkarten-Auslastung auslesen und der Mediaplayer steuern.



Im ausziehbaren Dock (rein mechanische Halterung) stellen wir unser Smartphone ab und können es per W-LAN und die Arx-App direkt mit der G910 Orion Spark koppeln.

Gaming hui, Arbeit pfui

Unterm Strich ist die Logitech G910 Orion Spark zum Arbeiten durch ihre asymmetrischen Tastenkappen nur bedingt beziehungsweise erst nach längerer Umstellung geeignet. In ihrem Fokus Gaming kann das Tastenbrett hingegen voll überzeugen, denn hier wandeln sich manche der genannten Schwächen zu Stärken. Auf den abgeschrägten und durch Rillen sehr griffigen Tasten finden die Finger guten Halt und rutschen so auch nach langen und schweißtreibenden Spielesessions nicht ab. Auch die auf der linken Seite besonders breite Handballenaufklappung bietet für den typischen WASD-Griff eine bequeme Grundlage. Durch den kurzen Auslöseweg der Romer-G-Tasten verschluckt die Logitech G910 Orion Spark keine Eingabe und setzt sie auch direkt um. Beim Spielen liegt ihre Präzision somit mindestens auf dem gleichen, sehr hohen Niveau wie die Tastaturen mit Cherry-MX-Schaltern.

Daneben strotzt die Logitech G910 Orion Spark auch vor Extrafunktionen wie der individuellen Beleuchtung, den Makro- und Multimediatasten, dem Smartphone-Dock inklusive der entsprechenden App und einem umfangreichen Treiber. Auch bei der Verarbeitung kann die G910 überzeugen.

Zwar hätten wir uns bei einer Tastatur mit diesem Preispunkt weniger Kunststoff und mehr Metall gewünscht, aber die Verkleidung macht dennoch einen hochwertigen und sehr stabilen Eindruck.

Wen Sie auf der Suche nach einer qualitativ hochwertigen Spielertastatur mit jeder Menge Zusatzfunktionen sind, könnte die Logitech G910 Orion Spark die richtige Wahl sein. Zumal die Smartphone-Option sich nicht merklich im Preis niederschlägt, da vergleichbar ausgestattete Tastaturen anderer Hersteller ähnlich viel kosten. **JP**

PREIS 170 Euro HERSTELLER Logitech



Tastatur G910 Orion Spark

Tasten	113, 9 Makro, Windows-Sperrtaste
Beleuchtung	ja, RGB
Höhenverstellbar	ja, zwei Stufen
Sound-Anschlüsse	nein
USB-Hub	nein
Display	nein
Bauweise	mechanisch, Romer-G-Schalter
Extras	Smartphone-Dock, App

PRÄZISION

sehr präzise + Romer-G-Schalter lösen leicht und schnell aus + gutes Tasten-Feedback - Anschlag subjektiv etwas weich - Tastenform gewöhnungsbedürftig

39/40

TECHNIK

umfangreicher Treiber
N-Key-Rollover
individuelle Beleuchtung

17/20

AUSSTATTUNG

Multimedia-Tasten plus Lautstärkeregler
neue Makro-Tasten + Smartphone-Dock und App
kein USB- und Audio-Hub

18/20

ERGONOMIE

sehr gutes Handling
leicht, trotzdem rutschfest
nur asymmetrische Handballenaufklappen

8/10

VERARBEITUNG

perfekt verarbeitet + verwindungssteif
Tasten klappern nicht
komplett aus Kunststoff gefertigt

10/10

FAZIT

Logitechs G910 Orion Spark ist eine hochwertige Tastatur, die mit vielen Zusatzfunktionen punktet und sehr präzise arbeitet. Die asymmetrischen Tastenkappen bieten beim Spielen guten Halt. Es braucht aber eine längere Eingewöhnungszeit, um darauf schnell schreiben zu können.

92

Preis/Leistung: Mangelhaft

Benq XL2420G

Tolle Technik, hoher Preis

Der XL2420G ist Benqs erster Monitor mit Unterstützung von Nvidias G-Sync-Technologie, die Spielern handfeste Vorteile bringt. Ob das aber den happigen Preis von über 500 Euro wirklich wert ist, klären wir im Test. Von Nils Raettig



Nvidias G-Sync-Technologie optimiert die Kommunikation zwischen Grafikkarte und Monitor, was für eine besonders flüssige Bildwiedergabe ohne störende

Darstellungsfehler in Spielen sorgt. Passende Monitore wie der neue Benq XL2420G sind aber immer noch rar gesät, viel mehr als eine Handvoll Geräte gibt es aktuell nicht. Da sich Nvidia das nötige G-Sync-Modul außerdem ziemlich teuer bezahlen lässt und TFTs mit Unterstützung für das AMD-Pendant FreeSync aktuell noch seltener als G-Sync-Monitore sind, liegen die Preise für Geräte mit der Nvidia-Technologie momentan sehr hoch.

Mit über 500 Euro schießt der XL2420G von Benq den Vogel unter den 24-Zoll-Geräten dabei sehr treffsicher ab, Full-HD-Monitore in der gleichen Größe und mit 144-Hz-Bildwiederholrate wie etwa der Philips 242G5DJEB kosten teilweise nur die Hälfte. Auch vergleichbare G-Sync-Geräte wie Acers XB240HAbpr oder AOCs g2460Pg sind für knapp 100 Euro weniger zu haben und selbst manche Monitore mit 4K-Auflösung und größerer Bildfläche sind günstiger, Benq muss sich also einiges einfallen lassen, um den hohen Preis des XL2420G gegenüber der Konkurrenz zu rechtfertigen.



Der Monitor von Benq hat alle wichtigen aktuellen Anschlüsse wie DisplayPort, HDMI und DVI zu bieten, G-Sync ist allerdings nur per DisplayPort verfügbar.

Auf dem Papier scheint das durchaus zu gelingen, der 24-Zoll-Monitor mit TN-Panel bietet viele Extras wie eine Kabelfernbedienung, reduziertes Motion Blur (Bewegungsunschärfe) und einen »Low Blue Light«-Modus, der gerade bei längerer Nutzung besonders angenehm für die Augen sein soll. Um eine gute Bewertung zu bekommen, müssen aber auch andere Faktoren wie die Bildqualität, die Reaktionszeit und die Verarbeitung stimmen.

Erste Eindrücke

Der Zusammenbau des XL2420G ist in zwei Schritten erledigt (Basis am Standfuß festschrauben, Standfuß in das Display einrasten lassen) und geht sehr leicht von der Hand. Neben den drei Monitorteilen und der Kabelfernbedienung finden sich im Karton alle wichtigen Kabel (Stromzufuhr, DisplayPort, Dual-Link-DVI, USB-Hub, nur ein HDMI-Kabel fehlt), eine Schutzhülle für den Transport des Displays sowie die Treiber- und Software-CD und eine mehrsprachige Schnellanleitung.

In Sachen Design hat sich Benq stark an Vorgängermodellen aus der XL-Reihe wie dem XL2720T orientiert. Optisch gleichen sich die Monitore vom Standfuß über den Rahmen bis hin zu der Kabelfernbedienung namens »S Switch« wie ein Ei dem anderen. Da das Design insgesamt aber eher schlicht und nicht zu dick aufgetragen ausfällt,

gibt es daran wenig auszusetzen – nur über einen etwas schmalen Display-Rahmen hätten wir uns gefreut.

Der Standfuß bietet die von vielen Monitoren der XL-Reihe bekannten Extras.

Eine darin integrierte Öff-

nung dient zur Kabelführung, außerdem verfügt er über eine Halterung für Headsets und nimmt die Kabelfernbedienung an der linken oder rechten Seite der Basis elegant per Magnet auf. Als Material kommt hauptsächlich Kunststoff zum Einsatz, der allerdings durchweg hochwertig wirkt und nicht kratzanfällig ist. Die größtenteils matte Optik wird nur an wenigen Stellen durch schmale Linien mit glänzendem Kunststoff unterbrochen, (rote) Farbakzente setzen allein die Öffnung im Standfuß, der Headset-Halter und die Kabelfernbedienung.

G-Sync vs. Classic Modus

Der XL2420G unterscheidet generell zwischen zwei Betriebs-Modi: Dem G-Sync-Modus und dem Classic-Modus. G-Sync ist nur verfügbar, wenn Sie den Monitor per DisplayPort-Kabel mit einer Geforce verbinden. Nutzen Sie dagegen einen der beiden HDMI-Ports oder ein DVI-Kabel (oder eine Radeon), sind Sie auf den Classic-Modus ohne G-Sync-Unterstützung festgelegt.

Manche Extras sind nur im Classic- und nicht im G-Sync-Modus verfügbar, dazu zählen die Funktionen Smart Focus, Display Mode und Instant Mode (siehe auch den Abschnitt »Viele Extras, wenig Mehrwert« weiter unten). Besonders schade ist vor allem die eingeschränkte Bedienung: Im G-Sync-Modus funktioniert die Fernbedienung gar nicht, zudem sind viele Optionen der Steuerungs-Software »Display Pilot« deaktiviert. Warum der G-Sync-Modus für Spieler dennoch klar die erste Wahl sein sollte, zeigt unser Spielertest.



Die Kabelfernbedienung S Switch erleichtert die Bedienung des Monitor-menüs deutlich, sie funktioniert aber leider nicht im G-Sync-Modus.

Bereichen Bildfehler produziert) sorgt die Nvidia-Technologie dafür, dass der Monitor immer möglichst genau so viele Bilder pro Sekunde anzeigt, wie die Grafikkarte gerade berechnen kann und verbessert das Spielerlebnis so merklich.

Zu dem sehr guten Spielerlebnis trägt aber nicht nur G-Sync, sondern auch die extrem niedrige Reaktionszeit des BenQ-Monitors bei. Selbst wenn wir die Overdrive-Funktion »Advanced Motion Accelerator« (AMA) für einen schnelleren Farbwechsel der Pixel komplett deaktivieren, messen wir im G-Sync-Modus sehr gute 6,8 Millisekunden beim Schwarz-Weiß-Schwarz-Wechsel. Auf der Stufe »High« sind es 5,82 Millisekunden, in der höchsten Stufe »Premium« erreicht der XL2420G sogar noch schnellere 5,0 Millisekunden. Gefühlt ist allerdings kein Unterschied zu komplett deaktiviertem Overdrive festzustellen, weil die Reaktionszeit auch in dieser Einstellung immer noch sehr niedrig ist. Störende Farbsäume an Objektkanten, wie sie auf zu hohen Overdrive-Stufen häufig entstehen, sind uns in keiner AMA-Einstellung aufgefallen.

Außerdem gibt es noch eine für Spieler potenziell interessante Funktion namens »Ultra Low Motion Blur« (ULMB, im Classic-Modus als »Blur Reduction« bezeichnet), die bereits von einem der ersten G-Sync-Monitore über-



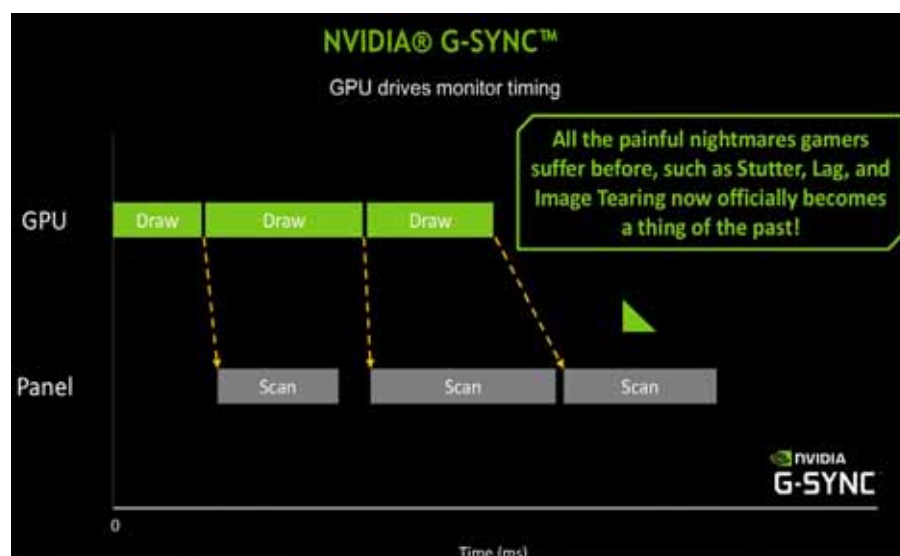
Zu den Extras des XL2420G gehört der Black Equalizer. Er soll dunkle Bereiche aufhellen, ohne das Bild insgesamt zu hell werden zu lassen. Links ist er deaktiviert, rechts auf der höchsten Stufe, die etwas zu viel des Guten ist.

auch deutlich mehr als 60 Bilder pro Sekunde berechnen kann, andernfalls profitieren Sie nur im Windows-Alltag durch spürbar flüssigere Maus- und Fensterbewegungen von der sehr hohen Bildwiederholrate des Monitors.

Der große Vorteil von G-Sync besteht dagegen darin, in praktisch allen gut spielbaren fps-Bereichen ab ungefähr 30 Bildern pro Sekunde für ein flüssigeres Spielgefühl zu sorgen – also auch dann, wenn Ihr PC in einem anspruchsvollen Spiel keine 60 fps berechnen kann. Während ohne G-Sync immer entweder der Monitor darauf warten muss, dass die Grafikkarte ein neues Bild berechnet (was sich besonders in niedrigen fps-Bereichen ruckelig anfühlt) oder die Grafikkarte mehr Bilder berechnet, als der Monitor darstellen kann (was in hohen fps-

Spieletest

Hohe Bildwiederholraten von bis zu 144 Hertz sind in beiden Modi des XL2420G nutzbar, deshalb spielt es sich auch im Classic-Modus ohne G-Sync sehr gut mit dem XL2420G. Unserer Erfahrung nach macht es einen deutlich spürbaren Unterschied, ob Sie mit den bei Monitoren lange Zeit üblichen 60 Bildern pro Sekunde oder 120 (beziehungsweise 144) Bildern pro Sekunde spielen, gerade in schnellen Titeln wie Ego-Shootern. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass Ihr PC in dem jeweiligen Spiel



Das Spielgefühl ist mit dem XL2420G im G-Sync-Modus am besten, da Grafikkarte und Monitor hier möglichst exakt aufeinander abgestimmt zusammenarbeiten.



Das TN-Panel des XL2420G erzeugt dank sehr niedriger Reaktionszeit auch in schnellen Titeln wie Evolve keine störenden Schlieren.

hauptsächlich bekannt ist, genauer gesagt vom Asus Rog Swift PG278Q. Durch komplettes Abdunkeln des Panels zwischen der Darstellung einzelner Frames soll das Bild besonders ruhig und stets scharf wirken, was beim XL2420G genau wie beim PG278Q gerade in schnellen Spielen tatsächlich einen sichtbaren und vorteilhaften Effekt hat. Es gibt allerdings zwei Haken, die sich der BenQ-TFT ebenfalls mit dem Gerät von Asus teilt: Zum einen ist das Bild mit ULMB deutlich dunkler, zum anderen ist die Funktion nicht bei aktiviertem G-Sync nutzbar. Insgesamt bietet G-Sync aus unserer Sicht mehr Vorteile als ULMB, wir haben die Funktion deshalb lieber deaktiviert und im G-Sync-Modus gespielt. Das ändert aber nichts daran, dass sich der BenQ-TFT alles in allem hervorragend für das Spielen eignet, egal ob mit oder ohne G-Sync.

Viele Extras, wenig Mehrwert

Zu den vielen weiteren Extras des XL2420G gehört unter anderem der »Black Equali-

zer«, den wir bereits von älteren BenQ-Monitoren kennen. Durch die Funktion sollen dunkle Bereiche ganz gezielt aufgehellt werden, ohne die Darstellung insgesamt zu hell werden zu lassen. Das funktioniert auf mittleren Einstellungen durchaus gut, auf der höchsten Stufe wirkt das Bild allerdings unnatürlich hell und größtenteils zu blass.

Während der Black Equalizer vor allem in Spielen zum Tragen kommt, soll die »Low Blue Light«-Funktion in allen Lebenslagen Vorteile bieten. Sie können dadurch in mehreren Stufen den Blau-Anteil in der Farbdarstellung reduzieren, was das Bild etwas gelblicher wirken lässt. Gerade bei längerem Betrachten des TFTs soll das für die Augen angenehmer sein, was wir bestätigen können.

Allerdings lässt sich ein optisch sehr ähnlicher Effekt auch über die bei Monitoren schon seit langer Zeit meist verfügbare Regelung der Farbtemperatur erzielen. Tools wie f.lux (justgetflux.com) justieren die Farbtemperatur sogar ganz automatisch in Abhängigkeit von der Uhrzeit, einen großen Mehrwert können wir Low Blue Light deshalb nicht attestieren.

Sowohl der Black Equalizer als auch Low Blue Light sind in beiden Modi des XL2420G verfügbar, die Extras »Instant Mode«, »Display Mode« und »Smart Focus« können Sie dagegen nur im Classic-Modus aktivieren. Der Instant Mode soll Eingabeverzögerungen durch die interne Bildverarbeitung des Monitors reduzieren, was man eigentlich eher von Fernsehern als »Spielemodus« oder ähnliches kennt. Wir haben keinerlei Unterschied zwischen aktiviertem und deaktiviertem Instant Mode feststellen können, dementsprechend vermissen wir dieses Extra im G-Sync-Modus nicht.

Gleiches gilt für die Funktion »Display Mode«, mit der Sie die Darstellung unabhängig von der Auflösung in einer bestimmten Größe wie etwa 17 Zoll bei einem Bildverhältnis von 4:3 oder 22 Zoll bei einem Bildverhältnis von 16:10 erzwingen können. Es gibt aus unserer Sicht einfach zu wenige Fälle, in denen das wirklich hilfreich wäre, zumal sich mittlerweile sowohl in Nvidias Systemsteuerung als auch im Catalyst Con-



Dank Pivot-Funktion können Sie den Bildschirm auch um 90 Grad gedreht nutzen und so beispielsweise besonders viele Webseiten-Inhalte auf einmal sehen. In Spielen ist diese Funktion dagegen kaum sinnvoll einsetzbar.

trol Center von AMD klar regeln lässt, wie niedrigere Auflösungen als die native dargestellt werden (gestreckt, mit dem korrekten Seitenverhältnis, eins zu eins).

Auch der so genannte »Smart Focus« erweist sich als ein Extra, das die meisten vermutlich kaum nutzen werden. Sie können darüber einen bestimmten (rechteckigen) Bereich des Bildschirms mit normaler Helligkeit darstellen, während der Rest abgedunkelt wird. Das kann zwar tatsächlich angenehm sein, etwa beim Betrachten von Videos, Position und Größe des aufgehellten Bereichs müssen Sie aber sehr unkomfortabel über das Monitormenü festlegen, außerdem gibt es auch für diesen Zweck bereits kostenlose Tools oder Browser-Addons wie Turn Off the Lights (<http://bit.ly/1tWMGNp>). Unterm Strich sind die Extrafunktionen des BenQ-Monitors damit abseits von G-Sync höchstens nette, aber meist nutzlose Spielereien.

Bildqualität und Ausstattung

Die extrem niedrigen Reaktionszeiten des XL2420G sind aktuell nur mit einem TN-Panel erreichbar, in Sachen Bildqualität ist damit nicht das Niveau eines Eizo Foris FS2434 (Test in der Ausgabe 01/15) zu erwarten, der auf ein IPS-Panel setzt. Vor allem bei der Farbdarstellung und den Blickwinkeln schneidet der Monitor von BenQ sichtbar schlechter ab, für ein TN-Panel liegt die Bildqualität insgesamt aber auf einem vergleichsweise hohen Niveau.

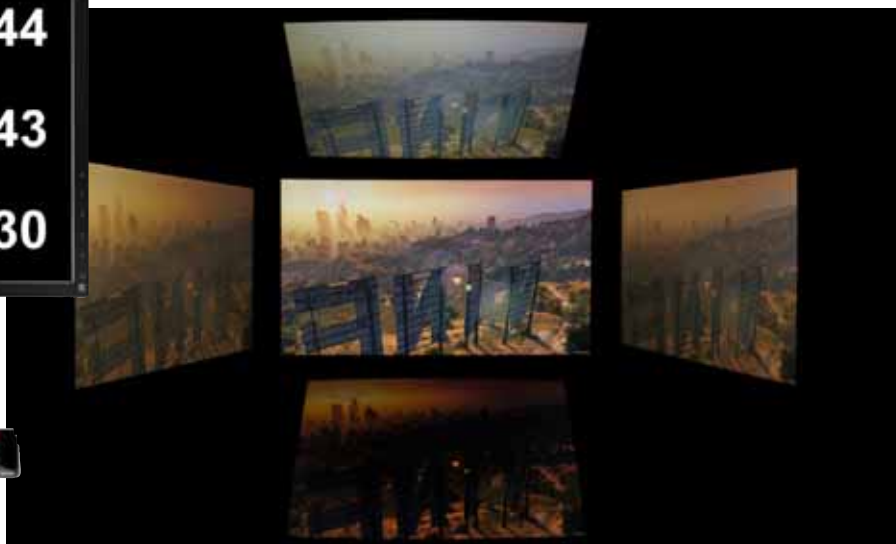
Die Farben wirken ausreichend kräftig und größtenteils natürlich, durch das entspiegelte Display kommt es nicht zu störenden Reflexionen und auch die Messergebnisse stellen dem TFT von BenQ ein gutes Zeugnis aus. In den Werkseinstellungen des



Das Menü des Monitors ist gut strukturiert und ordentlich zu bedienen, die Struktur unterscheidet sich aber leicht zwischen G-Sync- und Classic-Modus.



Die Werte geben in cd/m^2 an, wie hell der Monitor im jeweiligen Bereich maximal wird. In der Mitte des Bildschirms erreicht der XL2420G naturgemäß die höchste Helligkeit.



Wie für ein TN-Panel üblich, fallen die Blickwinkel des XL2420G nicht sehr weit aus, sie gehen für das Spielen aber völlig in Ordnung.

G-Sync-Modus (maximale Helligkeit, mittlerer Kontrast) messen wir gute $277,83 \text{ cd/m}^2$ als höchsten Helligkeitswert und einen völlig akzeptablen Schwarzwert von $0,33 \text{ cd/m}^2$, der Stromverbrauch liegt bei relativ niedrigen 41 Watt.

Das Kontrastverhältnis beträgt 830:1 und ist damit ordentlich, noch mehr überzeugt der XL2420G bei der Homogenität der Ausleuchtung: sie erreicht 87 Prozent und damit fast das Niveau des Eizo-Monitors mit

IPS-Panel (90 Prozent), auffällige Lichthöfe sind so gut wie gar nicht auszumachen. Die Darstellung von niedrigeren Auflösungen als der nativen (Interpolation) gelingt dem Monitor ebenfalls ziemlich gut, auch wenn ein gewisser Schärfeverlust dabei unvermeidbar ist.

Die Ausstattung lässt beim XL2420G praktisch nichts zu wünschen übrig, von der bereits angesprochenen Kabelfernbedienung über die Schutzhülle für den Transport des

Displays bis hin zu den benötigten Kabeln (außer für den Anschluss per HDMI) ist fast alles im Lieferumfang enthalten, was Sie für den Betrieb brauchen.

Neben G-Sync unterstützt der Monitor auch Nvidias 3D Vision 2, die nötige Brille gehört aber nicht zum Lieferumfang. Sehr loblich sind dafür die vielen Ergonomie-Optionen, die der BenQ-TFT bietet. Sie können den Bildschirm nach links und rechts drehen (Swivel), in der Höhe verstellen, nach

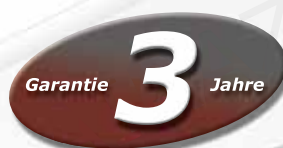
LCPOWER™
www.lc-power.com



AIRAZOR SERIES

**Die perfekte Kühlung für deine CPU,
der neue Heatpipe-CPU-Kühler LC-CC-120-X3
mit drei 120 mm-AiRazor-Lüftern.**

- Inklusive drei Lüftern in der Größe 120 mm
- Hydrodynamische Gleitlager
- Für Intel- und AMD-Sockel
- Sechs Kupfer-Heatpipes
- Aluminium-Kühlkörper
- Geräuscharm
- 4-Pin-PWM
- TDP: 200W



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

Find us on Facebook

facebook.com/lcpower.germany





Ein (zu) teurer Spaß

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Keine Frage, der Benq XL2420G beweist im Test eindrucksvoll, dass er für Spieler hervorragend geeignet ist. Die Kombination aus sehr niedriger Reaktionszeit, hoher Hertz-Zahl und G-Sync-Unterstützung macht ihn zu einem der aktuell besten Monitore überhaupt, zumal sein TN-Panel auch bei der Bildqualität gut abschneidet. Und dennoch würde ich mir den XL2420G nicht kaufen. Es fühlt sich einfach nicht richtig an, für einen 24-Zoll-Monitor mit Full-HD-Auflösung und TN-Panel etwa 500 Euro zu bezahlen, weil TFTs mit diesen Eigenschaften seit Jahren Standard und für viel weniger Geld zu haben sind – auch mit sehr hohen Bildwiederholraten, die bereits ohne G-Sync für ein deutlich flüssigeres Spielerlebnis sorgen können.

vorne und hinten neigen und sogar um 90 Grad drehen und hochkant verwenden (Pivot) – mehr geht praktisch nicht. Die Pivot-Funktion ist für Spieler zwar weniger interessant, beim Betrachten von langen Webseiten oder Dokumenten bietet sie aber echte Vorteile.

Bedienung

Wie so vieles kennen wir auch das umfangreiche Menü des Benq-Monitors bereits von seinen Vorgängern. Die Steuerung erfolgt über fünf berührungsempfindliche Tasten, die unten rechts im Rahmen des Monitors untergebracht sind. Das funktioniert gut, zumal die Positionen der Tasten durch weiße LEDs markiert werden, die zu leuchten beginnen, wenn Sie sich ihnen mit Ihrem Finger nähern. Es kommt dennoch manchmal vor, dass wir eine Taste zweimal drücken

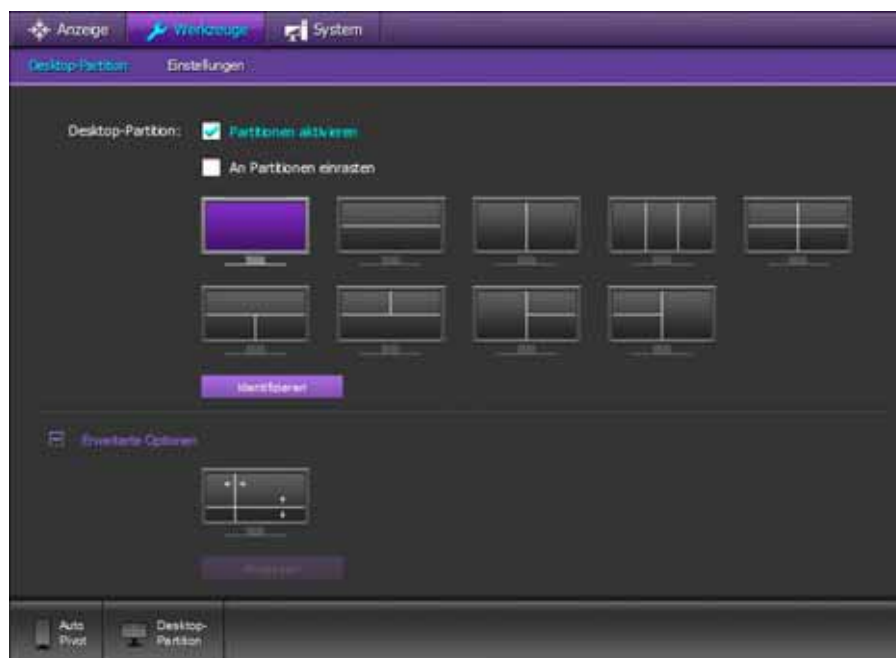
müssen, zudem ist es auf Dauer naturgemäß etwas anstrengend, den Arm nach vorne strecken zu müssen. Noch komfortabler navigiert es sich deshalb mit der Kabelfernbedienung namens »S Switch« durch die Menüs. Sie verfügt über ein gut gerastertes Drehrad, das zum Hoch- und Runterbewegen sowie zum Bestätigen dient, außerdem gibt es eine Zurück- und drei Profil-Tasten, über die Sie individuelle Voreinstellungen schnell aktivieren können.

Die Menüstruktur ist übersichtlich, wobei es aber eine Zeit lang dauert, bis man weiß, welche Funktionen in den verschiedenen beiden Modi jeweils nutzbar sind. Da man allerdings nach der anfänglichen Einrichtung eher selten länger durch die Menüs navigiert und Spieler ohnehin in den meisten Fällen den G-Sync-Modus nutzen werden, ist das leicht zu verschmerzen. Viele Funktionen lassen sich auch über die zusätzliche Software »Display Pilot« steuern, wobei das primär für den Classic-Modus gilt – im G-Sync-Modus sind nur wenige Optionen auswählbar.

Besonders gut gefallen uns die Desktop-Partitionen, die in beiden Modi funktionieren. Darüber können Sie den Bildschirm in verschiedene Bereiche einteilen, anschließend lassen sich Fenster über ein neues Icon in der Titelleiste direkt in einem der Bereiche platzieren, zudem besteht die Möglichkeit, das jeweilige Fenster beim Bewegen in diesen Bereich dort einrasten zu lassen. Sehr praktisch, aber auch in diesem Fall gibt es kostenlose Tools mit ähnlichen Funktionen wie etwa AquaSnap (<http://bit.ly/1ehYsGO>) oder Gridy (<http://bit.ly/1EckWF2>). Unterm Strich leistet sich der XL2420G jedoch in keinem Bereich große Schwächen, ganz im Gegenteil: Die meisten Aufgaben erledigt der Benq-TFT mit Bravour, wobei vor allem das Spielen dank G-Sync und niedriger Reaktionszeiten viel Spaß auf dem Monitor macht. **NR**



Auf der linken Seite des Monitorrahmens sind ein USB-2.0-Hub sowie ein Kopfhöreranschluss zu finden, der rote Haken dient zum Aufhängen eines Headsets.



Über den Display Pilot können Sie den Monitor bedienen und ihn auf Wunsch in verschiedene Bereiche einteilen. Fenster lassen sich so besonders leicht geordnet auf dem Desktop verteilen.

PREIS 530 Euro	HERSTELLER Benq	GameStar Platin-Award 96
Monitor Benq XL2420G		
Größe / Auflösung	24 Zoll / 1920x1080 (144 Hz)	
Panel / Reaktionszeit	TN (entspiegelt) / 5,00 ms	
Höhenverstellung	ja	
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / ja / ja	
Helligkeit / Kontrast	277,83 cd/m² / 830:1	
Stromverbrauch / Gewicht	41 Watt / 9,4 kg	
Anschlüsse	2x HDMI, DisplayPort, DVI	
Extras	G-Sync, 3D Vision 2, USB-Hub, Audio-Out	
BILDQUALITÄT	- gute Farbtreue - hohe maximale Helligkeit - sehr gleichmäßige Ausleuchtung - guter Kontrast - Schwarzwert mittelmäßig	
SPIELELEISTUNG	- G-Sync 144 Hertz - extrem kurze Reaktionszeit - sehr gute Interpolation	
TECHNIK	- entspiegelt 3D Vision 2 - niedriger Verbrauch - viele Extra-Funktionen - nicht alle Extras im G-Sync-Modus nutzbar	
AUSSTATTUNG	2x HDMI - DisplayPort - DVI - viele Ergonomiefunktionen - USB-Hub	
BEDIENUNG	- Kabelfernbedienung - sehr übersichtliche Menü-Struktur - deutschsprachig - zusätzliche Bediensoftware	
FAZIT	Der Benq XL2420G eignet sich sehr gut für Spieler. Die Bildqualität ist ordentlich und das Spielerlebnis dank G-Sync unerreichbar flüssig. Größter Wermutstropfen ist sein vergleichsweise hoher Preis, ähnlich ausgestattete Full-HD-Monitore ohne G-Sync gibt es bereits für knapp die Hälfte.	
96 Preis/Leistung: Mangelhaft		



CASEKING.de

präsentiert

SCHALTE UM AUF GAMING!

MIT EFFIZIENTEN NVIDIA GEFORCE GTX 960 GAMING-GRAFIKKARTEN VON MSI!



msi

MSI GTX 960 GAMING 2G, 2048 MB GDDR5

- Werks-Übertaktung mit 1.216 MHz Base & 1.279 MHz Boost Clock
- Semi-passiver Kühler: Twin Frozr V bleibt im Leerlauf stumm
- Rot-schwarzes Design mit beleuchtetem MSI-Dragon-Motiv

219,90 EUR

Finanzierung ab 10,09 EUR im Monat*



MSI GTX 960 GAMING 100ME, 2048 MB GDDR5

- Spezielle 100 Million Edition mit grün-schwarzem Kühler & Backplate
- *ZeroFrozr*-Feature lässt die Fans erst ab 60 °C GPU-Temp. starten
- OC-Taktraten von 1.216 MHz Grund- und 1.279 MHz Boost-Takt

219,90 EUR

Finanzierung ab 10,09 EUR im Monat*

MSI GTX 960 2GD5T OC, 2048 MB GDDR5

- Dank effizientem Maxwell-Chip nur 1x 6-Pin-Stecker nötig
- OC auf 1.178 MHz in der Grund- & 1.241 MHz in der Booststufe
- Monitor-Anschlüsse für DisplayPort 1.2, HDMI 2.0 und DL-DVI-I

214,90 EUR

Finanzierung ab 19,84 EUR im Monat*



EPISCH!

HOL DIR BEIM KAUF EINER GEFORCE® GTX™ GRAFIKKARTE ODER EINES GTX NOTEBOOKS DAS SPIEL GRATIS DAZU.*

*Das Angebot unterliegt bestimmten Bedingungen.

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: 030 52 68 473 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern

*Finanzierung gültig für alle Artikel ab einem Einkaufswert von 100 Eur.

Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 8 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Valves Virtual Reality-Offensive

SteamVR ausprobiert

Valves SteamVR ist nicht nur eine gewöhnliche VR-Brille in Form der HTC Vive, sondern überrascht uns beim ersten Test mit unerwarteten Steuerungsmöglichkeiten dank Lighthouse-Lasersensoren und einer VR-Demo von Portal. Von Sebastian Weber und Nils Raettig

Anfangs waren unsere Erwartungen an SteamVR recht gering. Seit dem Hype um die Oculus Rift ist VR in aller Munde, und dass ein Headset mit Bildschirm und Bewegungssensoren es möglich macht, die Kopfbewegungen des Spielers in den virtuellen Raum zu übertragen, haut niemanden mehr vom Hocker. Auf den ersten Blick scheint SteamVR auch nicht bemerkenswert anders zu sein und lässt sich zunächst kaum vom Rift-Konkurrenten unterscheiden.

Erst als wir SteamVR auf der Game Developers Conferences (GDC) in San Francisco ausprobieren können, machen sich die Unterschiede bemerkbar: Zusätzlich zum Headset, das im aktuellen Prototypen noch

mit jeder Menge Kabel ausgestattet ist (die später alle verschwinden sollen), gehören zu SteamVR zwei Laser-Sensoren (Lighthouse) sowie zwei Controller, die an den Nunchuck von Nintendos Wii erinnern.

Was sich zunächst unspektakulär anhört, macht den entscheidenden Unterschied zu anderen VR-Geräten auf dem Markt aus. Die Laser-Sensoren vermessen zum einen den Raum, in dem sich der Spieler aufhält und der eine möglichst freie Fläche von bis zu 20 Quadratmetern besitzen sollte. Zum anderen scannen die Sensoren aber auch die Position des Spielers, wenn dieser sich bewegt sowie die Position und Lage der Controller, die mit speziellen Sensoren ausgestattet sind. Die nötigen Programmierschnittstellen (Application Programming Interface oder

API) stellt Valve Entwicklern erfreulicherweise kostenlos zur Verfügung, einmal mit Steam-Funktionen (SteamVR-API) und einmal ohne (OpenVR-API).

Technik im Detail

Bevor wir anhand unserer eigenen Erfahrungen mit dem Lighthouse-System schildern, welchen Unterschied das Laser-System zu bisherigen VR-Lösungen macht, werfen wir noch einen Blick auf das Herzstück von SteamVR: die Brille selbst, die von HTC stammt und sich Vive nennt. Allerdings soll diese nur die erste Variante einer SteamVR-Brille sein, Valve stellt dafür zwar das technische VR-Grundgerüst, will aber, dass möglichst viele Hersteller eigene Brillen für das SteamVR-Ökosystem entwickeln. Technisch

Virtual Reality-Systeme im Vergleich

	SteamVR	Oculus Rift Development Kit 2	Project Morpheus	Gear VR
Hersteller	Valve und HTC	Oculus VR	Sony	Samsung und Oculus VR
Display	HTC Vive	Samsung Galaxy Note 3	k.A.	Samsung Galaxy Note 4
Panel	OLED-Panel (RGB-Matrix)	AMOLED-Panel (RGBG-Pentile-Matrix)	OLED-Panel (RGB-Matrix)	AMOLED-Panel (RGBG-Pentile-Matrix)
Auflösung	2160x1200 (1080x1200 pro Auge)	1920x1080 (960x1080 pro Auge)	1920x1080 (960x1080 pro Auge)	2560x1440 (1280x1440 pro Auge)
Bildwiederholrate	90 Hz	75 Hz	120 Hz	60 Hz
Sichtfeld	110 Grad	100 Grad	100 Grad	96 Grad
Plattform	PC	PC	PlayStation 4; PlayStation Vita	Smartphone (Galaxy Note 4)
Gewicht	k.A.	440 Gramm	k.A.	379 (Gear VR) + 176 Gramm (Note 4)
Extras	Positionstracking (Laser), Controller	Positionstracking (Infrarot)	Positionstracking (Infrarot), Kopfhörer	Touchpad
Preis (ca.)	k.A.	350 Euro	k.A.	200 (Gear VR) + 560 Euro (Note 4)

muss sich die HTC Vive nicht hinter der aktuellen Konkurrenz verstecken, ganz im Gegenteil. Für jedes Auge steht ein OLED-Panel zu Verfügung, das 1080x1200 Pixel darstellt, insgesamt berechnet Vive also 2160x1200 Pixel. Zum Vergleich: Das Dev Kit 2 der Oculus Rift kommt auf 1920x1080 Pixel, Gleiches gilt nach aktuellem Stand für Sonys Project Morpheus, Samsungs Gear VR schafft mit dem Galaxy Note 4 als Display sogar 2560x1440 Pixel. Die finalen Versionen der Vive und der Rift werden allerdings sehr wahrscheinlich über eine ähnlich hohe Auflösung wie das Galaxy Note 4 verfügen (oder sie sogar übertreffen).

Ebenfalls ein wichtiger Faktor für das VR-Erlebnis: die Bildwiederholrate. Je mehr Bilder pro Sekunde angezeigt werden, desto flüssiger ist die Darstellung, was das Auftreten von Übelkeit (genannt: Motion Sickness) unwahrscheinlicher macht. Mit 90 Hertz ordnet sich HTCs Brille in diesem Punkt zwischen dem Dev Kit 2 von Oculus (75 Hertz) und Project Morpheus von Sony (120 Hertz) ein, Samsungs Gear VR muss sich durch das Smartphone-Display mit 60 Hertz begnügen. Der aktuellste Prototyp der Rift namens »Crescent Bay« erreicht laut Oculus VR wie Vive 90 Hertz.

Um die hohen Bildraten trotz der recht anspruchsvollen Auflösung stabil halten zu können, unterstützt SteamVR auch das »Stereo Rendering« über AMDs Liquid VR beziehungsweise Nvidias VR Direct. Dahinter verbirgt sich im Kern das, was wir bereits von Crossfire (AMD) und SLI (Nvidia) kennen, also der Einsatz von zwei Grafikkarten zur möglichst schnellen Berechnung von Einzelbildern. Laut Valve lässt sich die Bildrate mit Liquid VR fast verdoppeln, Tests mit dem Nvidia-Pendant Direct VR stehen noch aus.

Neben der Auflösung und der Bildrate ist auch das Sichtfeld sehr wichtig, um das Eintauchen in eine virtuelle Welt möglichst überzeugend wirken zu lassen. Je mehr das Auge von der virtuellen Umgebung sehen kann und je kleiner die (kaum komplett vermeidbaren) schwarzen Bereiche an den Rändern des Sichtfeldes sind, desto höher fällt die Immersion aus. Mit 110 Grad liegt HTC Vive in diesem Punkt vor Rift und Morpheus (100 Grad), Samsungs Gear VR (96 Grad) muss sich mit dem



Die Hardware für SteamVR besteht aktuell aus der VR-Brille »Vive« von HTC, den stabförmigen SteamVR-Controllern und zwei rechteckigen Boxen zur Positionserfassung namens »Lighthouse«.

letzten Platz begnügen. Die technische Basis ist bei der Vive also jetzt schon mehr als solide, bis zur Ende des Jahres geplanten Veröffentlichung bleibt HTC außerdem noch Zeit für Verbesserungen.

Praxiserfahrungen

Damit aber genug der technischen Details, kommen wir zu unseren Praxiserfahrungen mit SteamVR auf der GDC. Nachdem uns der Valve-Mitarbeiter die grundsätzliche Funktionalität von SteamVR erklärt hat, setzt er uns das Headset auf, schnürt es fest, drückt uns die Controller in die Hand und setzt uns einen Kopfhörer auf (der in der finalen Version von SteamVR direkt im Gerät integriert sein soll).

Nach kurzer Ladepause finden wir uns zunächst in einem leeren virtuellen Raum wieder, der mit seinen weißen Texturen und wenigen grauen Linien stark an den Animus aus den ersten Assassin's-Creed-Spielen erinnert. Der einzige Farblecks ist ein blaues Quadrat, das wir entdecken, als wir zu Boden schauen. Es symbolisiert die sichere Fläche im realen Raum, in der sich der Spieler sorglos hin- und herbewegen kann.

Sobald wir einen Schritt aus dem Quadrat machen, zeigt der Animus-ähnliche Raum die echten Wände direkt in der digitalen Umgebung an. Die erste Demo, die der Valve-Entwickler schließlich lädt, versetzt uns auf das Deck eines Schiffswracks unter

Wasser. Dort symbolisiert Valve die »sichere Zone« direkt innerhalb der Spielwelt, in der ein Kabel sowie die Reling die Bewegungsfreiheit des Spielers so einschränken, dass er bei aller Begeisterung nicht gegen die (reale) Wand läuft.

Interaktion ist Trumpf

Das Schiff-Level zeigt davon abgesehen, dass wir komplett frei hin- und herlaufen können, nichts, was man von VR nicht schon kennt. SteamVR registriert jede Kopfbewegung und setzt sie eins zu eins in die Unterwasserwelt um. Hier und da schwimmen uns Fische ins Gesicht, vor denen wir uns instinktiv wegducken. Laufen wir bis ans vordere Ende des Decks, können wir über das Geländer in die unendlich scheinende Tiefe des Ozeans blicken. Zum Schluss gleitet noch ein riesiger Wal an uns vorbei, vor dem wir dank der perfekt vorgegaukelten Größe ganz automatisch Respekt bekommen.

Seine Stärken spielt SteamVR dann im nächsten Level aus, das uns in eine virtuelle Küche versetzt. Dort stehen ein Kühlschrank, ein Herd, Arbeitsflächen mit allerlei Zutaten und zudem hängen an der Wand Rezepte, die wir entsprechend der Vorgaben nachkochen sollen. Da heißt es zum Beispiel, dass wir für eine Suppe zwei Stücke Tomate, zwei Pilze sowie eine Tabasco-Soße zusammenmischen sollen. Dabei kommen die Controller von SteamVR ins Spiel,



Der Rift-Prototyp »Crescent Bay« von Oculus ähnelt HTC Vive technisch sehr, nur bei der Positionserfassung geht Oculus VR einen anderen Weg: Sie erfolgt über Infrarot-LEDs und nicht über Laser.



Die mit Touchpads ausgestatteten VR-Controller ermöglichen es SteamVR, mit Hilfe der Lasersensoren unsere Handposition und Ausrichtung zu erfassen, um mit der virtuellen Welt interagieren zu können.

die wie die Brille über die Lighthouse-Sensoren sehr genau geortet werden können.

Sobald wir an uns nach unten sehen, erblicken wir zwei Hände, die sich entsprechend der Controller-Haltung mitbewegen – sowohl in Sachen Handposition als auch deren Ausrichtung. So fangen wir also an, durch die Küche zu laufen, die Zutaten nach und nach zu sammeln und in den Topf zu geben, wobei die Laser-Sensoren sowohl unsere Bewegung als auch die unserer Hände enorm präzise erfassen. Selbst als wir Tabasco benutzen, dabei die Flasche in die Hand nehmen und dann kippen, um einige Spritzer der feurigen Soße in den Topf zu geben, funktioniert das unglaublich präzise und intuitiv und vermittelt so ein noch extremeres Mittendrinnen-Gefühl als bisherige VR-Lösungen – Respekt!

Portal trifft Virtual Reality

Richtig abgefahren wird es in den letzten beiden Demonstrationen. Die eine stellt uns in einen im Grunde leeren und spärlich beleuchteten Raum, in dem wir mit zwei Werkzeugen in der Hand malen können. Die Wahl der Pinsel reicht dabei von einem tatsächlichen Pinsel über Werkzeuge, die unter anderem Feuer, Regenbogen, Sterne oder Schnee erzeugen, wobei sich alles nach Belieben einfärben lässt. Dieses »MS Paint für Nerds« hat dank des virtuell begehbaren Raumes den Vorteil, dass sich die so erschaffenen Bilder von jeder Position aus anschauen und weiter bearbeiten lassen.

Zum Schluss zündet Valve aber den beeindruckendsten Knaller und versetzt uns in einen Raum aus der Portal-Welt, in dem wir einen Roboter reparieren sollen. Hier lässt SteamVR dann noch einmal die Muskeln spielen und zaubert eine wunderhübsche und sehr detaillierte Grafik, die uns durch die Bewegungsfreiheit fast vergessen lässt, dass wir uns nur in einem virtuellen Raum befinden. Die Szene, die wir spielen, geht natürlich komplett schief, der Roboter wird vernichtet – alles untermalt mit dem für Portal typischen Humor. Aufgrund unseres Scheiterns wird der Raum direkt vor unseren Augen abgerissen und der unendlich



Auf der GDC zeigte Valve viele Prototypen, die bei der Entwicklung von SteamVR entstanden sind.

groß scheinende Aperture Science-Komplex wird sichtbar, was uns den Atem verschlägt, weil wir derartige Szenen bisher nur von einem normalen PC-Bildschirm gewohnt sind.

Auch Glados, die kurz danach unser Scheitern noch einmal kommentiert, wirkt in (virtueller) Lebensgröße enorm beeindruckend und lässt uns schnell fantasieren, wie viel Potenzial in einer Umsetzung der Portal-Reihe für SteamVR steckt. Nicht nur Optimisten dürfen also hoffen, dass ein solches Demo-Level als eindeutiges Zeichen für ein VR-Portal zu deuten ist.

Kleine Baustellen

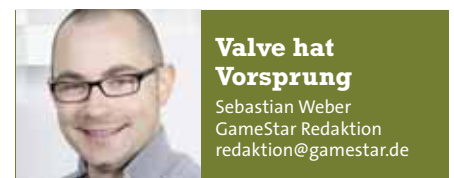
Doch abseits aller Jubelgesänge für Valves SteamVR, das tatsächlich beeindruckender als gedacht ist, gibt es auch noch ein paar Baustellen, die Valve angehen muss. So sind beispielsweise trotz der ordentlichen Auflösung von 1080x1200 Pixel pro Auge auch bei weniger genauem Hinsehen die Bildpunkte durchaus erkennbar, was gerade bei weniger aufwändigen Grafiken ins Auge sticht. Laut Valve soll das Problem mit der Auflösung zumindest für das bald verfügbare Entwickler-Kit weiterhin bestehen bleiben, die finale Version soll Ende des Jahres aber eine höhere Auflösung bieten.

Abgesehen davon besteht noch ein weiteres allgegenwärtiges Problem, das andere VR-Systeme bisher auch meist haben: die Wärmeentwicklung. Nach der rund 20-minütigen Präsentation war der Teil des Gesichts, den die VR-Brille bedeckt hatte, schweißnass und gerade Brillenträger haben das Problem, dass die Brille regelmäßig beschlägt. Auch hier sollte Valve auf jeden Fall nachbessern.

Mit das größte Problem des aktuellen Prototypen von SteamVR sind allerdings die vielen Kabel. Momentan ist ein Hüftgurt notwendig, der alle Strippen bündelt. Wir können uns in der Demo also nicht frei im virtuellen Raum bewegen, außerdem kommt es immer wieder vor, dass wir uns in den Kabeln verheddern. Aber selbst wenn das nicht geschieht, spüren wir die Kabel so gut wie permanent, was die Immersion etwas zerstört. Valve hat allerdings bereits angekündigt, dass sich das in der finalen Version ändern wird, so sollen beispielsweise die Controller komplett kabellos sein. Da SteamVR bereits jetzt schon insgesamt einen sehr durchdachten und ausgereiften Eindruck macht, sind wir sehr zuversichtlich, dass Valve diese Probleme bis Ende des Jahres in den Griff bekommt. **SW / NR**



Auf der Game Developers Conference hat Valve eine beeindruckende VR-Demo von Portal gezeigt, die von vielen erhoffte Ankündigung von Half Life 3 ist allerdings ausgeblieben.



Valve hat Vorsprung

Sebastian Weber
GameStar Redaktion
redaktion@gamestar.de

Valve hat es mit SteamVR tatsächlich geschafft, ein VR-Gerät zu zeigen, das die Immersion erzeugt, die alle anderen bisher nur versprechen. Ein Gerät, das dafür sorgt, dass ich mich als natürlicher Teil einer digitalen Fantasiewelt fühle, in der ich (weitgehend) frei und intuitiv mit meiner Umwelt interagieren kann. Wenn Valve jetzt noch die kleinen Kritikpunkte beseitigt und es schafft, in der eher kurzen Zeit zwischen Dev-Kit und Veröffentlichung genug Entwickler dazu zu bringen, auf den Zug aufzuspringen, dann muss sich die Konkurrenz ernsthaft Gedanken machen, wie sie gleichziehen kann.

Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾

PC-Systeme direkt vom Hersteller!

XMXX Gaming Computer Core i7-4790K

-  Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
-  BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
-  16 GB High End DDR3 Crucial Ballistix Sport Speicher
-  4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
-  250 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
-  High End Wasserkühlung
-  730 Watt Thermaltake German Series 80+/ Cooler Master Cosmos SE
-  Gigabyte GA-Z97X Gaming 3
-  inkl. Windows 8.1 64 Bit
-  inkl. Gratis Download:
The Witcher 3 Wild Hunt

ÜBERTAKTET!

1999.⁹⁹ €

z.B. 166,66 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

Art. Nr. 50254



2x DVI

DisplayPort

HDMI

6x USB 3.0

8x USB 2.0

XMXX Gaming Computer FX-8350

-  AMD FX-8350 Prozessor
-  BIS ZU 8 x 4.60 GHZ ÜBERTAKTET!
-  16 GB High End DDR3 Speicher
-  8192 MB AMD Radeon R9 295X2
-  250 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM / DVD-RW
-  High End Wasserkühlung
-  1000 Watt Silverstone Strider SST / Corsair Graphite 780T
-  Asus SABERTOOTH 990FX R2.0 Mainboard
-  inkl. Windows 8.1 64 Bit

ÜBERTAKTET!

2199.⁹⁹ €

z.B. 183,32 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

Art. Nr. 50273

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands oder Österreichs. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmxx.de



0180 6 994041

(20 Cent/Anruf Festnetz der TCOM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

THE FILES

Windows 10, DirectX 12, Xbox App

PC und Xbox kommen sich näher

Der PC und die Xbox One sollen sich durch Windows 10 so nahe kommen wie nie zuvor. Dabei hat die stete Entwicklung der Xbox One hin zu mehr Spieleleistung große Bedeutung, wie unsere Analyse vertraulicher Unterlagen zeigt. Von Nils Raettig

HARDWARE

Das Jahr 2015 beginnt für Microsoft gleich mit zwei Paukenschlägen. Auf der einen Seite steht die offizielle Enthüllung vieler Pläne für Windows 10 auf einem eigenen Event und der Game Developers Conference (GDC), auf der anderen Seite ist das Software Development Kit der Xbox One durch eine Hackergruppe in die Öffentlichkeit gelangt. Es enthält unzählige Details zur Entwicklung der Konsole, bei der ein möglichst flüssiges Spielerlebnis seit einiger Zeit immer größeren Vorrang bekommt.

Beides macht klar, dass Microsoft sich wieder deutlich stärker im Gaming-Bereich

engagiert, während in der Vergangenheit sowohl PC- als auch Xbox-Spieler eher weniger glücklich mit dem Fokus in Redmond gewesen sein dürften. Auf dem Rechner hat Microsoft nach dem Scheitern von Games for Windows Live eigene Bemühungen im Spielbereich mehr oder weniger auf Eis gelegt, sich mit Windows 8 und der vor allem für Tablets geeigneten Kacheloberfläche bei vielen PC-Spielern unbeliebt gemacht und die Entwicklung der Programmierschnittstelle DirectX in den letzten Jahren eher schleppend vorangetrieben. Die Xbox One war gleichzeitig bei ihrer Veröffentlichung Ende 2013 vor allem als Multimedia-Schaltzentrale im Wohnzimmer gedacht

und zunächst nur in Kombination mit der Bewegungssteuerung Kinect zu haben, während Sonys PlayStation 4 den Fokus von Beginn an primär auf Spiele gelegt hat.

Welch großen Stellenwert das Spielen dagegen mittlerweile wieder für Microsoft einnimmt, wird allein durch 15 Vorträge auf der Game Developers Conference 2015 klar. Xbox-Chef Phil Spencer spricht allgemein über die Zukunft des Gamings im Ökosystem Microsoft, DirectX-Chef-Entwickler Max McMullen äußert sich ausführlich zur Programmierschnittstelle DirectX 12, und in zahlreichen weiteren Vorträgen geht es um spezielle Themen wie möglichst hohe Leistung auf Mobilgeräten, die Verbreitung



Xbox-Chef Phil Spencer war einer von vielen Microsoft-Referenten auf der Game Developers Conference Anfang März. Er hält die GDC 2015 für Microsofts wichtigste GDC seit dem Jahr 2000, in dem die erste Xbox angekündigt wurde.

Unsere Quelle

Das geleakte XDK wurde der Redaktion samt seiner Dokumentation zugespielt, sie bildet die Grundlage unserer Analyse. Darin finden sich insgesamt 25 »What's New«-Einträge für den Zeitraum von März 2012 bis November 2014, die jeweils einzelnen Monaten zugeordnet sind. Ähnlich wie bei Release Notes zu neuen Spiele-Patches listen diese Einträge auf, welche Änderungen und Neuerungen es im Vergleich zur vorangegangenen XDK-Version gegeben hat. Es ist zwar nicht gänzlich auszuschließen, dass diese Unterlagen Fälschungen sind. Da viele der Einträge allerdings mit den offiziell verfügbaren Informationen zur Xbox One übereinstimmen und die mitgelieferte XDK-Software zudem problemlos funktioniert, sind wir uns sehr sicher, dass es sich um echtes Material von Microsoft handelt.

Battlefield 4 erschien ungefähr zur selben Zeit wie die Next-Gen-Konsolen. Auf der Xbox One läuft es nur in 1280x720 Pixel, die PlayStation 4 schafft immerhin 1440x900 Pixel (jeweils bei 60 Bildern pro Sekunde). Auf einem PC können Sie die Auflösung weitgehend selbst bestimmen, für 60 Bilder pro Sekunde ist aber gerade bei hohen Auflösungen wie 4K sehr schnelle und teure Hardware nötig.



von Spielen über Windows 10, Windows Phone und den Xbox Marktplatz oder die Verbindung von Xbox Live mit Windows 10.

Microsoft gibt Vollgas

Während viele der Vorträge vor allem an Fachpublikum wie Spieleentwickler gerichtet sind, wird eine Kernaussage von Microsoft immer wieder sehr deutlich: Das Unternehmen will über alle Abteilungs- und Plattformgrenzen hinaus mit einer gemeinsamen Strategie im Spielbereich so viel Gas geben wie noch nie. Phil Spencer hält die GDC 2015 damit sogar für die wichtigste seit dem Jahr 2000, in dem die erste Xbox-Konsole angekündigt wurde. Die Xbox App für Windows 10 ist dabei ein wichtiger Baustein von Microsofts neuer Strategie. Damit soll es unter anderem möglich sein, Xbox-One- und Xbox-360-Spiele auf dem PC zu nutzen, Spielszenen aufzuzeichnen und zu teilen sowie in Multiplayer-Titeln mit und gegen Xbox-Spieler anzutreten.



Im Vorfeld der Veröffentlichung der Xbox One stehen vor allem Verbesserungen an der Kinect-Kamera wie das Erkennen eines geöffneten oder geschlossenen Mundes im Vordergrund.

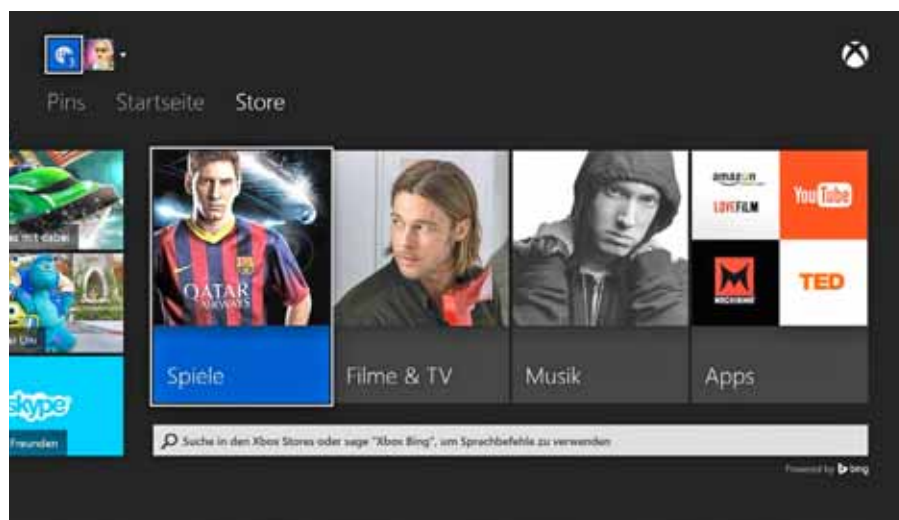
Wer ein Spiel für eine Plattform kauft, das es auch auf der anderen gibt, der muss außerdem nur einmal bezahlen.

Ein weiterer bedeutender Baustein für Microsofts Pläne ist DirectX 12. Die Programmierschnittstelle soll nicht nur (wie AMDs Mantle) mehr Leistung aus der vorhandenen Hardware herausholen als DirectX 11, sondern gleichzeitig auch den Stromverbrauch senken. Während die zusätzliche Leistung vor allem für PCs und die Xbox One wichtig ist, spielt die niedrigere Leistungsaufnahme eher für Windows-Phone-Spiele

eine Rolle. Eine plattformübergreifende Programmierschnittstelle hat unabhängig davon den großen Vorteil, dass sich Erfahrungen mit dem einen System leichter auf ein anderes System übertragen lassen und dass Portierungen einfacher werden. Das gilt vor allem für den PC und die Xbox One, da in der neuesten Microsoft-Konsole mit einer APU (Accelerated Processing Unit, x86-CPU und DX11-Grafikeinheit) von AMD PC-Hardware zum Einsatz kommt.

All diese Faktoren machen das durch Hacker veröffentlichte XDK (wie Microsoft das Software Development Kit der Xbox nennt) auch für technikaffine PC-Spieler sehr interessant. Vor allem die begleitende Dokumentation ist aufschlussreich, denn sie legt ausführlich Zeugnis ab über die Entwicklung der Xbox One seit März 2012. Auf den Markt gekommen ist die Konsole Ende November 2013, die Dokumentation gewährt also auch Einblicke in ihre Entwicklung im Vorfeld der Veröffentlichung. Gerade der Vergleich zwischen den Änderungen und Neuerungen aus dieser frühen Phase mit den Updates jüngerer Datums zeigt klar, wie stark sich der Fokus von Microsoft geändert hat: immer weiter weg von Kinect und gleichzeitig hin zu mehr 3D-Leistung.

Unsere folgende Analyse des geleakten XDKs macht anhand der wichtigsten Änderungen deutlich, wie Microsoft dieses Ziel erreichen will und was das alles für PC-Spieler bedeutet. Leider war es uns dabei trotz vieler Anfragen an kleine und große Stu-



Microsoft bewirbt die Xbox One immer noch als »All-in-One Entertainment-System«, neben Spielen und Kinect sollen auch Bereiche wie Filme, TV und Musik damit abgedeckt werden.

Die wichtigsten XDK-Änderungen in der Übersicht

2012

April

- erster Grafiktreiber von Microsoft mit der Bezeichnung »User Mode Driver« (Vorschau-Version)

Mai

- neues Analysetool PIX hinzugefügt

Juli

- User-Mode-Treiber unterstützt jetzt Tessellation

August

- User-Mode-Treiber wird zum Standardtreiber und löst generischen AMD-Treiber endgültig ab
- neue Kinect-Funktionen (etwa die Erkennung verschiedener Handhaltungen)

September

- Windows-8-Support

Dezember

- neue Kinect-Funktionen (etwa in Zusammenhang mit der Gesichts-Erkennung)

2013

Januar

- neue Kinect-Funktionen (etwa verbesserter Umgang mit verschiedener Kleidung)
- Stream-Install für Spiele (Start vor der fertigen Installation möglich)

März

- neue Kinect-Funktionen (etwa die Erkennung des Mund- und Augenstatus)
- verbesserte Grafikleistung (u.a. durch erhöhte Textur-Bandbreite)
- Game-Video-Recording (Aufzeichnung von Spielszenen)

April

- neue Kinect-Funktionen (etwa zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten wie Scrollen)
- verbesserte Grafikleistung (u.a. durch deutlich reduzierten Verwaltungsaufwand der CPU)
- Analyse-Tool PIX liest jetzt auch den ESRAM-Speicher aus

Mai

- neue Kinect-Funktionen (etwa Erfassung von Lehn-Bewegungen)

Juli

- zweiter Grafiktreiber von Microsoft mit der Bezeichnung »Monolithic Driver« (Vorschau-Version)
- neue Kinect-Funktionen (etwa das Aufschalten auf sitzende statt nur auf stehende Personen)

August

- Grafik-Takt wird von 800 auf 853 MHz erhöht
- CPU-Takt wird von 1,6 auf 1,75 GHz erhöht
- Unterstützung von AMDs Kantenglättungsmethode EQAA

2014

Februar

- Windows-8.1-Support
- verbesserte Kontrolle über den ESRAM-Speicher
- verbesserte Grafikleistung (u.a. durch eine erneute Reduzierung des Verwaltungsaufwands der CPU)

März

- Ankündigung der Entfernung des User-Mode-Driver

April

- mehr Möglichkeiten zur Hochskalierung von Auflösungen

Mai

- User-Mode-Treiber entfernt
- Megatexturen hinzugefügt (Preview-Version)

Juni

- zehn Prozent mehr GPU-Leistung durch die Freigabe von Ressourcen (zuvor für Kinect reserviert)
- verbesserte Unterstützung für die Kantenglättungsmethoden MSAA und EQAA

Juli

- verbesserte Grafikleistung (3,5 Prozent)

August

- verbesserte Grafikleistung (1,3 Prozent)

September

- ESRAM-Viewer wird zur besseren Analyse zu PIX hinzugefügt

Oktober

- mehr Spieleleistung durch teilweise Freigabe von Ressourcen des siebten APU-Kerns (zuvor für Kinect reserviert)

November

- PIX überwacht jetzt auch den siebten APU-Kern

dios nicht möglich, ein Interview zur Evolution der Xbox One aus Entwicklersicht zu erhalten, weil sich im Kontext des geleakten XDKs niemand dazu äußern wollte. Die Auswirkungen der Änderungen lassen sich aber auch gut anhand der (steigenden) Performance der Xbox One ablesen.

Ausgangspunkt Hardware

Während kaum ein PC dem anderen gleicht und extrem viele unterschiedliche Hardware-Konstellationen möglich sind, bestehen Konsolen wie die Xbox One oder auch die PlayStation 4 immer aus den gleichen Bauteilen. Dies hat einerseits den großen Vorteil, dass man bei der Spiele- und Software-Entwicklung ganz genau weiß, mit welcher Hardware man es zu tun hat. Andererseits ist man aber auch stets auf exakt diese Komponenten und ihre Leistungsfähigkeit beschränkt, Aufrüsten wie beim PC ist im Falle der Konsolen größtenteils nicht möglich.

Um zu verdeutlichen, welchen großen Unterschied das zwischen PC und Konsolen ausmacht, lohnt sich ein Blick auf die Xbox 360. Sie ist immer noch in vielen Wohnzimmern zu finden und es werden nach wie vor Spiele dafür entwickelt, obwohl sie mittlerweile über neun Jahre alt ist. Im PC-Bereich waren 2006

Komponenten wie AMDs Prozessor Athlon 64 3500+, ATIs Grafikkarte Radeon X800 und DDR2-Speicher aktuell, es gab außerdem noch Röhrenmonitore zu kaufen und von SSDs war nichts zu sehen. Oder anders ausgedrückt: Mit einem neun Jahre alten PC würde heute wohl niemand mehr ernsthaft spielen wollen, bei einer neun Jahre alten Konsole sieht das anders aus.

Natürlich verliert die Xbox 360 zunehmend an Bedeutung, und die veraltete Hardware ist ihr in vielen Spielen deutlich anzusehen. Das allerdings selbst ein

Triple-A-Spiel wie GTA 5 (trotz kurz bevorstehendem Release der Next-Gen-Konsolen) zunächst nur für die Xbox 360 und die PlayStation 3 erschienen ist, macht deutlich, wie lange eine Konsole beziehungsweise deren Hardware für Spieleentwickler Bedeutung haben kann.

Umso wichtiger ist es, die Konsolen-Hardware möglichst optimal auszunutzen. Das fällt bei Konsolenspielen durch die einheitlichen Komponenten wesentlich leichter als bei Titeln für den PC – was auch erklärt, wieso die Xbox 360 neun Jahre nach ihrem Erscheinen immer noch eine Rolle spielen kann, während sich ein ähnlich alter PC nur für das Museum eignet.

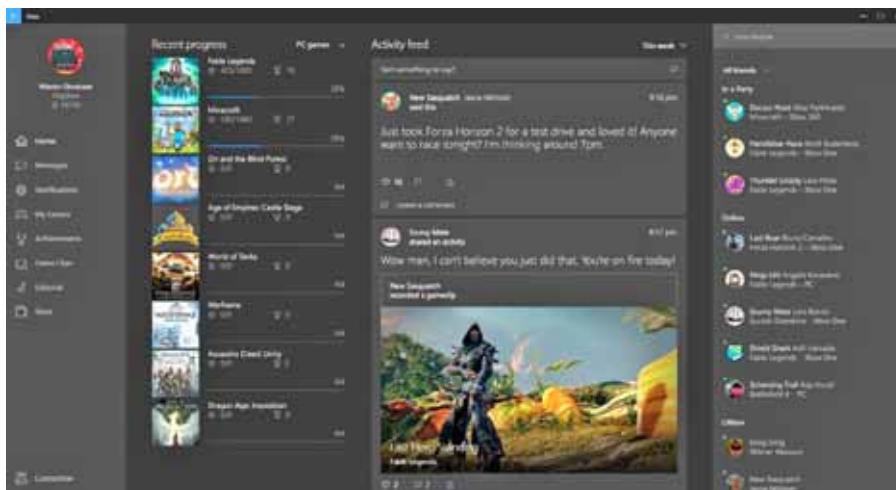
Wie Microsoft es nun erreichen möchte, die Leistungsfähigkeit der Hardware in der Xbox One so gut es geht auszuschöpfen, ist in dem geleakten XDK sehr genau dokumentiert. Eine wesentliche Rolle spielt dabei sicherlich auch der Druck, der durch die in Sachen reiner Hardware-Power überlegene PlayStation 4 aufgebaut wurde.

Xbox One vs. PlayStation 4

Die PS4 verwendet zwar genau wie die Xbox One eine AMD-APU, die 3D-Leistung der PS4 ist allerdings unter anderem durch 1.152 Shader-Einheiten und die Verwendung von



Sony setzt in der PlayStation 4 auf 8,0 GByte schnellen GDDR5-RAM wie bei PC-Grafikkarten, während Microsoft bei der Xbox One 8,0 GByte langsameren DDR3-Speicher in Kombination mit 32 MByte schnellem ESRAM verwendet.



Die neue Xbox App für den PC erlaubt unter anderem den Zugriff auf Freundeslisten und Aktivitäten aus der Xbox-Live-Welt sowie das Streamen von Xbox-Spielen auf den PC.

8,0 GByte GDDR5-RAM bei einer Speicherbandbreite von 176 GByte/s spürbar höher als die der Xbox One.

Zum Vergleich: Die Xbox-GPU verfügt nur über 768 Shader-Einheiten, außerdem setzt sie auf langsamere 8,0 GByte DDR3-Speicher mit einer erheblich geringeren Speicherbandbreite von 68,3 GByte/s. Um diesen Bandbreitennachteil auszugleichen, besitzt die Xbox One noch 32 MByte extrem schnellen, direkt auf dem Chip untergebrachten ESRAM-Speicher, der bis zu 102 GByte/s erreicht, die Spieleprogrammierung durch das geteilte Design aber verkompliziert.

Dafür sind die Taktraten der One sowohl im Falle der Grafikeinheit (853 MHz vs. 800 MHz) als auch im Falle des Prozessors (1,75 GHz vs. 1,6 GHz) etwas höher als bei der PlayStation 4, das alleine reicht aber nicht, um die Nachteile in Sachen Shader-Einheiten und Speicher auszugleichen. Wie der Blick in das XDK zeigt, spielt das Leistungsproblem für Microsoft aber in der Phase vor der Veröffentlichung im Vergleich zu Extras wie (allen voran) den Kinect-Funktionen eine eher untergeordnete Rolle.

XDK 2012: Kinect und zwei Treiber

Bis einschließlich April 2013 ist in der XDK-Dokumentation nicht von der Xbox One, sondern nur von ihrem Codenamen Durango die Rede. Der zweite darin enthaltene »What's New«-Eintrag zum April 2012 erwähnt bereits die passenden Durango Alpha Kits, die Microsoft an ausgewählte Entwickler versendet hat.

Diese Kits stellen entsprechende Hardware für die Spiele- und Softwareprogrammierung zur Verfügung, die bereits möglichst weitgehend dem Innenleben der finalen Konsole entspricht. Ihren Stellenwert zeigen unter anderem Gerüchte, die Mitte 2012 die Runde machen. Demnach soll eines dieser Alpha-Kits für etwa 20.000 Dollar bei Ebay verkauft worden sein.

Ebenfalls interessant: Die Alpha Kits wurden laut besagtem XDK-Eintrag zum April 2012 mit einem generischen Grafiktreiber von AMD ausgeliefert. Im selben Eintrag wird gleichzeitig der erste Durango-spezifische Treiber von Microsoft selbst erwähnt (später User-Mode-Driver genannt), zu die-

sem Zeitpunkt handelt es sich dabei aber nur um eine Preview-Version. Manche wichtige 3D-Funktionen unterstützt er nicht von Beginn an, die Entfernung des generischen AMD-Treibers stellt Microsoft erst zum August 2012 in Aussicht. Endgültig gestrichen wird er dann zwei Monate später, es existierten also eine Zeit lang zwei Treiber gleichzeitig im XDK. Ein Fall, der sich später in der Entwicklung sogar nochmals wiederholt.

NUI und PIX

Den August 2012 dominieren in der Dokumentation »NUI«-Neuerungen. Die Abkürzung steht für »Natural User Interface«, im Kern verbirgt sich dahinter im Falle der Xbox One alles, was mit der Steuerung der Konsole und von Spielen per Kinect zu tun hat. Von der Erfassung von bis zu sechs verschiedenen Spielern (Kinect 1 für die Xbox 360: maximal zwei) über die Erkennung verschiedener Handhaltungen (offen, geschlossen, zwei Finger erhoben) oder die biometrische Identifizierung einzelner Personen führt Microsoft zu diesem Zeitpunkt viele Funktionen ein, die für das Kinect-Erlebnis zentral sein sollen.

Im Jahr 2012 sticht abseits der Treiber-Thematik und der vielen Kinect-Neuerungen außerdem eine XDK-Software hervor,



Microsoft nutzt in der Xbox One genau wie Sony in der PlayStation 4 eine Accelerated Processing Unit (APU) von AMD, die Prozessor und Grafikeinheit in einem Chip vereint.

die auch 2013 und 2014 sehr regelmäßig in der Dokumentation auftaucht. Die Rede ist von PIX, was ursprünglich für »Performance Investigator for Xbox« stand.

Dabei handelt es sich um ein Analyse-Tool, das bereits für die Software-Entwicklung der Xbox und der Xbox 360 verwendet wurde. Es dient dazu, Flaschenhälse und andere Schwachstellen bei der Programmierung zu ermitteln und nimmt unserem Eindruck nach einen hohen Stellenwert im XDK der Xbox One ein.

Das verdeutlicht auch ein Blick auf die gesamte Dokumentation: Eingeführt wird PIX im Mai 2012, in 19 der 22 folgenden »What's New?«-Einträge ändert Microsoft etwas daran oder fügt neue PIX-Funktionen hinzu. Ab Mai 2014 sind die Einträge außerdem in verschiedene Oberbegriffe wie Graphics oder NUI unterteilt, wobei auch PIX einen eigenen Oberbegriff darstellt.

XDK 2013: Kinect und Treiber Nr. 3

Die XDK-Neuerungen im Jahr 2013 weisen bereits auf den ersten Blick eine Besonderheit auf: Der letzte Eintrag stammt von August 2013, erst im Februar 2014 folgt der nächste. Dafür gibt es vor allem zwei plausible Erklärungen. Entweder in unserem Material fehlen einige Einträge, oder Microsoft



Microsofts neue Grafikschnittstelle DirectX 12 wird auch von Epics Unreal Engine 4 unterstützt. DirectX 12 soll nicht nur für den PC, sondern auch für die Xbox One eine wichtige Rolle spielen.



Die Megatexturen erlangten durch Rage mit der Engine id Tech 5 zweifelhafte Berühmtheit, da es hier häufig zu Grafikfehlern beim Nachladen der Texturen kam.

hat in dieser heißen Phase (vor, während und kurz nach der Veröffentlichung der Xbox One) schlicht keine Zeit beziehungsweise andere Prioritäten, als die Änderungen in ausführlichen Release Notes aufzulisten.

In den vorhandenen Einträgen dominieren zunächst vor allem Kinect und PIX die Änderungslisten. Während im Januar 2013 noch relativ allgemein von »deutlichen Verbesserungen« für Kinect (wie etwa beim Umgang mit verschiedener Bekleidung) die Rede ist, kommen in den folgenden Monaten viele konkrete einzelne Änderungen hinzu. Sie betreffen etwa die Erkennung des Mund- und Augenstatus (offen oder geschlossen), zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten (Drücken, Scrollen) oder eine verbesserte Spracherkennung.

Zu den vielen Neuerungen für PIX zählen neben verbesserter Stabilität und höherer Nutzerfreundlichkeit auch die Unterstützung von Beta-Hardware ab März 2013. Passende Beta-Kits wurden dementsprechend wohl Anfang des Jahres an die Entwickler verschickt, die offizielle Unterstützung der Alpha-Kits endet mit dem XDK vom März 2013.

Ebenfalls wichtige PIX-Neuerungen: eine »Dr. PIX« genannte Funktion zur tiefergehenden Analyse des Programmiercodes und die Möglichkeit zur Überwachung des viel disku-

tierten ESRAM-Speichers. In der Einführung von Dr. PIX wird der ESRAM ebenfalls erwähnt, der gute Doktor soll demnach auch bei der Beantwortung der Frage »Mache ich effektiv Gebrauch vom ESRAM oder nicht?« helfen – ein entscheidender Aspekt für die Optimierung der 3D-Leistung der Xbox One.

Auch einzelne Funktionen wie Streaming Install (Starten eines Spiels, bevor es komplett installiert ist) oder Game Video Recording (Aufzeichnen von Spieleszenen) sowie zahlreiche Neuerungen für Xbox-Live-Dienste wie Achievements, Ranglisten oder das Matchmaking werden im Vorfeld der Ende November 2013 anstehenden Veröffentlichung hinzugefügt.

Hotfixes und höhere Taktraten

Was den Umgang mit Hardware wie der GPU oder dem Systemspeicher angeht, macht Microsoft lange Zeit wenige Angaben, meist ist nur kurz und knapp von »Graphics Performance Improvements« die Rede (im April 2013 etwa mit einem Hinweis auf reduzierten draw call-Überschuss, der bei der Kommunikation zwischen CPU und GPU entstehen kann, was beispielsweise auch durch AMDs Schnittstelle Mantle oder das kommende DirectX 12 im PC-Bereich erreicht werden soll).



Dieses Bild stammt aus einer Demo von Intel, sie wurde Mitte 2014 vorgestellt. Unter DirectX 11 läuft sie auf einem Surface Pro 3 mit 19 fps, DirectX 12 erreicht wesentlich flottere 33 fps.

Das ändert sich im Sommer 2013 schlagartig. Während im Juli bereits eine Vorschau eines neuen Monolithic-Treibers im XDK enthalten ist, der »konsolen-spezifischer« als der bisherige Treiber sein soll, folgt im August eine große Zahl detaillierter Änderungen im GPU- und CPU-Bereich, die sich bei den Release Notes zum August 2013 meist in einer von drei der sogenannten QFE-Sektionen wiederfinden.

Die Abkürzung steht für Quick Fix Engineering, besser bekannt als Hotfix. Solche Hotfixes hat es schon früher für die Xbox One gegeben, wie die XDK-Einträge im Juli 2013 zeigen: Dort ist die Rede davon, dass die GPU-Leistung im Vergleich zum QFE 6 vom April um bis zu sechs Prozent gestiegen sein soll, das ist bis dahin allerdings der einzige Hinweis zu einem Hotfix.

Zu den vielen Hotfix-Änderungen im August 2013 zählen neben der Unterstützung von AMDs effizienter Kantenglättungsmethode EQAA auch die Anpassung der Taktraten von Prozessor und Grafikeinheit. Während Microsoft die Prozessorkerne ohne weitere Hinweise von 1,6 auf 1,75 GHz hochtaktet, wird im Falle der Grafikeinheit die Steigerung von 800 auf 853 MHz konkret begründet: In bisherigen XDK-Versionen wurde die 3D-Einheit bewusst niedriger getaktet, um die später für das Betriebssystem reservierte Leistung zu simulieren.

Dass die im Vergleich zur PlayStation 4 höheren Taktraten aber nur ein Faktor von vielen sind, zeigt ein Blick auf die Auflösungen früher Next-Gen-Titel: Hier hat die Xbox One wie etwa im Falle von Battlefield 4 oder Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes mit einer intern berechneten Auflösung von 1280x720 Pixel oft klar das Nachsehen gegenüber der Sony-Konsole. Die schafft nicht nur 1440x900 Pixel (Battlefield 4) beziehungsweise 1920x1080 Pixel (Metal Gear Solid), sondern sie liefert zunächst meist auch die stabileren Bildwiederholraten (fps) ab.

Im Laufe des Jahres 2014 gelingt es der Xbox One aber immer häufiger, in Sachen Auflösung und Bildrate zumindest ebenbürtig zur PlayStation 4 zu sein (etwa in Dragon Age: Inquisition und GTA 5) oder insgesamt gar ein etwas besseres Ergebnis abzuliefern als die PS4 (etwa in Assassin's Creed Unity und The Crew).

XDK 2014 (Teil 1): Spieleleistung statt Kinect

Im ersten Eintrag des Jahres 2014 (Februar) ist von der großen Lücke seit August 2013 nichts zu merken. Die Liste der Änderungen ist ähnlich lang wie bisher, besonders nennenswerte Neuerungen gibt es nur wenige. Dazu gehört vor allem eine verbesserte Kontrolle über den ESRAM-Speicher sowie die weitere Reduzierung des Verwaltungsaufwands der CPU (CPU-Overhead), unter anderem durch bis zu sechsmal schnellere Kommunikation mit der Grafikkarte. Sehr bemerkenswert ist das, was in der Liste vom August nicht auftaucht: Keine Änderung bezieht sich auf Kinect-Funktionen, wogegen die Kamera in den vorangegangenen Release Notes fast immer zu finden war.

Im März 2014 sticht dann vor allem eine Treiberankündigung heraus: Demnach wird der zuvor lange Zeit primär genutzte User-Mode-Treiber ab Mai gestrichen und nur noch der Mitte 2013 erstmals als Preview eingeführte Monolithic-Treiber unterstützt. Diese beiden Treiber haben also mehrere Monate lang parallel existiert und die für die Hardware der Xbox One optimierte Monolithic-Variante wird erst über ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung der Konsole zur alleinigen Standardoption.

Es ist nicht leicht, einzuschätzen, wie groß die Leistungsunterschiede zwischen den Treiber-Versionen waren, unabhängig davon mutet es aber etwas befremdlich an, dass ein von Microsoft selbst mehrfach als »konsolen-spezifisch« bezeichnete Treiber erst so spät als fester und unumgänglicher Bestandteil im XDK integriert wird. In diesem Zusammenhang dürfte für die Entwickler auch eine Änderung aus dem April 2014 nicht ganz unerheblich gewesen sein: Microsoft bietet ab diesem Zeitpunkt mehr Kontrolle über die Art und Weise, in der die intern tatsächlich berechnete Auflösung (wie etwa 1280x720 oder 1440x900 Pixel) gegebenenfalls auf 1920x1080 Pixel (Full HD) hochskaliert wird.

Megatexturen

Mit dem neuen Treiber steigt aber auch die letztendliche Spieleleistung deutlich an, was eine Skalierung der Auflösung im besten Fall unnötig macht. Den Fokus auf die Spieleleistung kann man auch dank der ab Mai 2014 in verschiedene Oberbegriffe unterteilten Struktur der Release Notes gut ablesen: Im Bereich Graphics sind nun oft die mit Abstand meisten Änderungen aufgelistet, Kinect (beziehungsweise NUI) ist dagegen nur noch selten und mit sehr wenigen Einträgen zu finden.

Der Mai fällt aber nicht nur mit neuer Listenstruktur, sondern auch mit einer interessanten Funktion auf: Erstmals ist eine Vorschau der sogenannten Tiled Resources im XDK implementiert, besser bekannt als Mega-Texturen (erstmals in Rage mit der id Tech 5-Engine genutzt) oder virtuelle Texturen. Diese Funktion feierte mit DirectX 11.2



Anfang 2014 führt Microsoft neue Skalierungs-Methoden ein, die ein besseres Ergebnis liefern sollen, wenn Spiele wie etwa Watch Dogs auf 1920x1080 Pixel (Full HD) hochskaliert werden.

und Windows 8.1 bereits im Oktober 2013 ihr Debüt unter Windows, sie erlaubt das hardware-unterstützte Streamen von Texturen.

Vereinfacht ausgedrückt werden dabei Hardware-Ressourcen geschont, indem die Spiel-Engine nur die Texturen in den Grafikspeicher lädt, die gerade wirklich für den Spieler sichtbar sind, und das je nach Entfernung zu der Textur nur in der jeweils benötigten Qualität. Diese auch als »Partially Resident Textures« bezeichnete Technik ist allerdings auch mit der PS4 möglich, die ja sehr ähnliche Hardware (aber nicht Software wie das XDK) im Vergleich zur Xbox One nutzt.

XDK 2014 (Teil 2): Die Zehn-Prozent-Hürde

Im Juni 2014 sticht neben verbesserter Unterstützung für die Kantenglättungsmethoden MSAA und EQAA vor allem eine nur knapp erwähnte, aber inhaltlich und technisch sehr bemerkenswerte Änderung hervor: Spiele können jetzt 100 Prozent der Grafikeinheit nutzen, damit werden zuvor für Kinect und das Betriebssystem reservierte Ressourcen freigegeben. Diese Neuerung kommuniziert Microsoft ganz offen, so geht beispielsweise Phil Spencer (Chef der Xbox-Sparte) in einem Twitter-Beitrag darauf ein.

Gegenüber der Presse spricht Microsoft von zehn Prozent zusätzlich freigegebener Leistung, die zuvor für Kinect und das Betriebssystem fest eingeteilt waren. Die Freigabe dieser Leistungsreserven fällt sicherlich nicht zufällig genau in die Zeit, zu der Microsoft bekannt gibt, die Xbox One in naher Zukunft auch ohne Kinect zu verkaufen.

In den nächsten beiden Monaten verkündet Microsoft in den XDK-Release Notes jeweils unter anderem eine leichte Steigerung der Grafikleistung (3,5 Prozent im Juli, 1,3 Prozent im August), im September ist dann neben Optimierungen im Multiplayerbereich vor allem der neue ESRAM-Viewer für PIX von großer Bedeutung.

Er zeigt grafisch und in verschiedene Farben unterteilt an, welche Art von Ressourcen während der Berechnungen der Grafikeinheit im ESRAM-Speicher landen und wie viel Platz sie dort einnehmen. Die Wichtigkeit des ESRAM verdeutlicht Microsoft in der Beschreibung zum neuen ESRAM-Viewer. Dort heißt es, dass der ESRAM möglichst vollkommen ausgenutzt werden müsse, um maximale Leistung auf der Xbox One zu erreichen. Bleibt die Frage, warum ein dafür wahrscheinlich sehr hilfreiches Tool wie der ESRAM-Viewer dann nicht schon viel früher Teil des XDK gewesen ist. Vermutlich wurde



Windows 10 soll nicht nur den PC und die Xbox One einander näherbringen, sondern auch auf Mobilgeräten wie Tablets oder Smartphones als einheitliches Betriebssystem dienen.



Xbox-Chef Phil Spencer geht mit so mancher Änderung am XDK sehr offen um.

das Tool erst (zu) spät entwickelt, als sich der Geschwindigkeitsvorteil der PS4 schon deutlich manifestiert hatte.

Der siebte Kern

Im Oktober folgt dann der nächste Paukenschlag: Während bislang zwei der acht Prozessor-Kerne fest für das Betriebssystem und Kinect reserviert waren, können Spiele nun zwischen 50 und 80 Prozent der Leistung des siebten Kerns nutzen, wenn sie selbst keinen Gebrauch von Sprachbefehlen per Kinect machen.

Spiele dürfen sich den siebten Kern also auf Wunsch der Entwickler mit dem Betriebssystem und Kinect teilen, alleinigen Zugriff darauf erhalten sie dagegen nicht. Der Grund: spieleunabhängige Sprachbefehle für die Xbox One (wie etwa »Xbox, aufzeichnen«) bleiben von der Neuerung unberührt und können weiter genutzt werden.

Die (teilweise) Freigabe des Kerns ist vor allem aus zwei Gründen bemerkenswert: Zum einen stellt es eine weitere Maßnahme zugunsten der Spieleleistung und zu Lasten von Kinect dar. Zum anderen macht es deutlich, welch großen Wert Microsoft mittlerweile auf die möglichst weitreichende Nutzung aller vorhandenen Kerne legt. Sollten Konsolenspiele wirklich spürbar davon profitieren können, statt auf sechs auf (beinahe) sieben Kerne zurückgreifen zu können, lässt das nicht zuletzt durch die PC-Hardware der aktuellen Konsolengenerationen darauf hoffen, dass auch im PC-Bereich bald effizienter Gebrauch von mehr Kernen (beziehungsweise Threads) bei Prozessor-Berechnungen gemacht wird.

In den letzten Einträgen des geleakten XDKs vom November 2014 betont Microsoft außerdem, dass vom freigegebenen siebten Kern auch die Grafikeinheit profitiert, weil dadurch bis zu 1,0 GByte/s an zusätzlicher Speicherbandbreite genutzt werden können. Das klingt angesichts einer gesamten Speicherbandbreite des DDR3-RAM von 68,3 GByte/s zwar nicht nach einem großen Plus, offensichtlich ist es Microsoft aber genug, um es explizit zu erwähnen.



Die Bedeutung der Kinect-Kamera für die Xbox One schwindet zunehmend, möglichst hohe Spieleleistung steht dagegen immer stärker im Fokus von Microsoft.



Die XDK-Änderungen machen sich in Spielen bemerkbar, Assassin's Creed Unity läuft auf der Xbox One im Vergleich zur PlayStation 4 bei identischer Auflösung mit etwas stabilerer Bildrate.

Was bedeutet all das?

So vielschichtig die im XDK dokumentierte Evolution der Xbox One auch sein mag, so simpel fällt letzten Endes die Quintessenz all der beschriebenen Änderungen aus: Statt der ursprünglich einmal angedachten Multimedia-Schaltzentrale im Wohnzimmer, die sich durch innovative Steuerungsmöglichkeiten per Kinect-Kamera in und außerhalb von Spielen von der Konkurrenz abhebt, nähert sich die Ausrichtung der Xbox One immer mehr der PlayStation 4 an, deren Fokus von Beginn an eher auf hoher Grafikleistung und den Spielen selbst lag.

Die gute Nachricht lautet für Microsoft, dass all die Änderungen tatsächlich Früchte zu tragen scheinen, was sich an der deutlich konkurrenzfähigeren Leistung der Xbox One in den zuletzt veröffentlichten Spielen im Vergleich zur PS4 zeigt. Die schlechte Nachricht ist dagegen, dass es wohl mindestens noch bis zur nächsten Konsolengeneration dauern wird, bis die Möglichkeiten einer Kinect-Kamera in vollem Umfang von Spielen genutzt werden – wenn überhaupt.

Es ist zwar nicht auszuschließen, dass in zukünftigen XDK-Versionen wieder ein stärkerer Fokus auf die Kinect gelegt wird. Wenn man allerdings bedenkt, dass große Publisher wie Ubisoft oder Activision bereitwillig einer Verkaufsversion der Konsole ohne Kinect-Kamera zugestimmt haben, dann lässt das nicht unbedingt darauf schließen, dass die Bewegungs- und Sprachsteuerung per Kinect in naher Zukunft bei Entwicklern in Mode kommt. Umso wichtiger ist es für Microsoft, in möglichst vielen kommenden Spielen technisch ebenbürtig zur PlayStation 4 zu sein (oder sie im besten Fall sogar zu übertrumpfen), sonst wäre das Zurückrudern in Sachen Kinect schließlich umsonst gewesen.

Dabei ist nicht zu vergessen, dass Sony mit Sicherheit genau wie Microsoft stetig an der Optimierung der Leistung der PlayStation 4 arbeitet, auch wenn davon bislang weniger an die Öffentlichkeit gelangt ist. So reserviert beispielsweise auch die Sony-Konsole zwei Kerne für das Betriebssystem und könnte auf diesem Weg zusätzliche

Ressourcen für Spiele freigeben, andere Maßnahmen wie eine Erhöhung der Taktaten von CPU oder GPU auf das Niveau der Xbox One oder eine stärkere Konzentration auf neue Techniken wie Megatexturen sind ebenfalls denkbar.

Eines ist jedenfalls sicher: Das ewige Duell zwischen der Xbox und der PlayStation wird sich im Jahr 2015 fortsetzen und spannend bleiben, auch oder gerade weil die Kinect-Kamera dabei immer weniger eine Rolle spielt. Ein klarer Gewinner des Duells steht dabei jetzt schon fest, obwohl er nicht einmal direkt daran beteiligt ist: der PC.

Während in der Vergangenheit für viele Entwickler die Konsolen die Lead-Plattformen bei der Spieleentwicklung waren, nimmt mittlerweile immer häufiger der PC diese Rolle ein. Gleichzeitig sind Microsofts Bemühungen, den CPU-Overhead auf der Xbox One möglichst zu verringern auch für PC-Spieler begrüßenswert, zumal die Xbox One genau wie der PC Microsofts neue Grafikschnittstelle DirectX 12 (wenn auch in einer abgewandelten Version) unterstützen wird. Dadurch lassen sich einmal vorgenommene Leistungsoptimierungen leichter von einer Plattform auf die andere(n) übertragen, wovon letztlich alle profitieren. **NR**



Die Grenzen verschwimmen

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Das geleakte XDK macht sehr deutlich, wie viel näher sich die aktuelle Konsolen-Generationen und der PC kommen. Aus meiner Sicht wird das größtenteils positive Folgen für uns PC-Spieler haben, sei es in Form besserer Ausnutzung mehrerer Prozessorkerne oder durch weniger Probleme mit unsauberen Konsolen-Portierungen. Solange die Entwickler stets darauf achten, die im Vergleich zu den Konsolen deutlich größeren Leistungsreserven aktueller Spiele-PCs sinnvoll zu nutzen, stehe ich der Annäherung der verschiedenen Plattformen jedenfalls grundsätzlich positiv gegenüber.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!



ORIGINAL FILM



f /FAST.FURIOUS.DE
WWW.FAST7-FILM.DE

Bitte beachten Sie unser Gewinnspiel zu FAST & FURIOUS 7 auf der folgenden Seite!



Sharkoon Skiller
Tastatur

3-Block-Standard-Gaming-Tastatur

20 zusätzliche Multimedia-Tasten

8 austauschbare Gaming-Tasten

18-key-Rollover-Funktion

12.^{99 3)} €

Art-Nr. 11981



VERSANDKOSTENFREI!

259.^{99 3)} €

LG Flatron 29UM55
73,66 cm / 29 Zoll TFT

GamePanel-Display

Aktive Bildfläche: 677 mm x 290,2 mm

Maximale Auflösung:
2.560 x 1.080 @ 60 Hz

Kontrastverhältnis: 5.000.000:1

Art-Nr. 16208

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 30. April 2015 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





AMD FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

8 GB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22869

479.⁹⁹* €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,57 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / LEPA LPC306B-Tower

Gewinnspiel** unter:
www.one.de/fast-furious7

GEWINNE mit ONE.de

**Eine Reise nach
Abu Dhabi!**



Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

579.⁹⁹* €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,82 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / IN WIN Mana Tower

Art-Nr. 22868



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

649.⁹⁹* €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,60 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 500W / Enermax iVektorQ Tower, inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 21945



AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.00 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

3072 MB AMD Radeon R9 280X

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

819.⁹⁹* €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,58 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, ASRock 970 Pro3 R2.0, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 650W / Raidmax Blackstorm Tower

Art-Nr. 22774



Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

829.⁹⁹* €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,79 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 450W / IN WIN GT1 Tower, inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 22633

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

**AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 23077

869.^{99*} €

oder Finanzkauf: z.B. 18,65 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 450W / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

(C) 2015 Universal Studios

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!

**Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1149.^{99*} €

oder Finanzkauf: z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Delux SH-891 Tower, inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 22637

**Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2x 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960 (SLI)

120 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1299.^{99*} €

oder Finanzkauf: z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte Z97X Gaming 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W / NZXT Phantom 410 Tower, inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 23150

**Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980

2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1499.^{99*} €

oder Finanzkauf: z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W German Series 80+ / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 22906

**Intel® Core™ i7-5960X Prozessor
mit 8 x 3.00 GHz**

32 GB DDR4 Speicher 1600 MHz

2x 4096 MB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980 (SLI)

250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

3799.^{99*} €

oder Finanzkauf: z.B. 71,14 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Blu-Ray Rom, DVD±Brenner, MSI X99S SLI PLUS, USB 3.0, 7.1 Audio, 1000W Silverstone Strider SST / Cooler Master Cosmos II Tower, inkl. Gratis Download: The Witcher 3 Wild Hunt

Art-Nr. 23042

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar



**NEU!****NVIDIA
GEFORCE®
GTX****ONE Gaming Notebook
K56-5F** 39,62cm/
15,6"

Bis Intel® Core™ i7-4910MQ Prozessor

Bis 16 GB DDR3L Speicher
Bis 1000 GB SSD Festplatte + mSATA

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M

beleuchtete Tastatur

Art-Nr. 23146

ab 799.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

39,62cm/15,6" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, Sound Blaster Cinema 2

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb**NEU!****ONE Gaming Notebook
K56-50** 39,62cm/
15,6"

- > Bis Intel® i7-4720HQ Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3L Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- > Bis Blu-Ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Webcam, 9-in-1 Cardreader

beleuchtete Tastatur

ab 949.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23143

NEU!**ONE Gaming Notebook
K73-50** 43,94cm/
17,3"

- > Bis Intel® i7-4720HQ Prozessor
- > 43,94 cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- > Bis Blu-Ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader

beleuchtete Tastatur

ab 999.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23144

NEU!**ONE Gaming Notebook
K56-5N** 39,62cm/
15,6"

- > Intel® Haswell Desktop CPU
- > Bis Intel® i7-4790K Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader

beleuchtete Tastatur

ab 1099.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 20,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23125

NEU!**ONE Gaming Notebook
K73-5N** 43,94cm/
17,3"

- > Intel® Haswell Desktop CPU
- > Bis Intel® i7-4790K Prozessor
- > 43,94 cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA M.2
- > 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, beleuchtete Tastatur, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader

beleuchtete Tastatur

ab 1149.^{99*} €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23126

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p.a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkostenVersandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens**JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!****www.one.de**

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den QR-
Code scannen. Oder
www.one.de/gamestar



Einkaufsführer

Der Monat war wenig spannend abseits von Valves Steam-Hardware - zu kaufen gibt es davon aber noch nichts. Die neue Radeon-Serie erwarten wir erst im Sommer, nur die (extrem teure) GeForce Titan X sorgt momentan für etwas Spannung. Auch Intels Skylake-CPUs werden erst Mitte des Jahres für frischen Wind sorgen. In der Zwischenzeit verhindert der schwächelnde Euro die gewohnten Preissenkungen quer durch alle Kategorien - nach wie vor werden PC-Komponenten eher teurer denn günstiger.

Legende

NEU Markiert Neuzugänge.
UPDATE Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.

bit.ly Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	95 €
Prozessorkühler	
Arctic Cooling Freezer A11	20 €
Mainboard Sockel AM3	UPDATE
MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher	
G.Skill RipJawsX 4,0 GB DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
HIS R9 270X Mini IceQ X2 2,0 GByte	165 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	UPDATE
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	550 €
Schnelle SSD	+60 €
Sandisk SSD 2,5 128 GByte	60 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



750-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4590 Boxed	195 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	
MSI R9 280 Gaming 3,0 GByte	190 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
WD Black 512e 1,0 TByte	65 €
SSD	UPDATE
Sandisk SSD 2,5 128 GByte	60 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €
GESAMTPREIS	815 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	+50 €
LG BH16NS40	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind
für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4690K	230 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. B	40 €
Mainboard Sockel 1150	
Gigabyte Z97P-D3	80 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sport 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	
MSI GTX 960 Gaming 2G	220 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Z	75 €
Festplatte	
WD Black 512e 1,0 TByte	65 €
SSD	
Crucial MX100 SSD 256 GByte	95 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
NZXT Phantom 240	80 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.040 €
Schnellere Grafikkarte	+150 €
MSI GTX 970 Gaming 4G	370 €
Übertakter-Mainboard	+30 €
ASRock Fatal1ty Z97 Killer	110 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr
Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

HARDWARE

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 5/6	HD 5770	HD 6850	HD 5850	HD 6870	HD 5870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
GeForce 400/500	GTS 450	GTX 550 Ti	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti	GTX 570	GTX 580		GTX 590			
Radeon HD 7000	HD 7730	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz		HD 7990
GeForce 600/700	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti		GTX 650 Ti Boost	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 680	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti
Radeon R7/R9		R7 260X	R7 265			R7 270	R7 270X	R9 280	R9 280X	R9 290	R9 290X	R9 295 X2
GeForce 900									GTX 960	GTX 970	GTX 980	
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II/Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i			i3 540	i5 650	i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X
Core i »Hasw.«								i5 4590	i5 4690K	i7 4790		i7 4790K

Leistungs- index

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **XFX Radeon R9 280X Black Ed.**
► 230 € ► 03/14 ► bit.ly/1slyDMI
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

► **MSI GTX 960 Gaming 2G**
► 220 € ► 03/15 ► bit.ly/1B1gBbh
sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 960 / 2,0 GByte

► **Zotac GTX 960 AMP!** NEU
► 220 € ► 03/15 ► bit.ly/1wyZVap
sehr schnell, leise / GeForce GTX 960 / 2,0 GByte

► **Club 3D Radeon R9 280 royalKing**
► 185 € ► 08/14 ► bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte

► **PowerColor Radeon R9 270X PCS+** UPDATE
► 170 € ► — ► bit.ly/1AkHYOk
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 270X / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Asus Geforce GTX 980 Strix DC2** UPDATE
► 600 € ► online ► bit.ly/1AkRcVF
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise, GTX 980, 4,0 GByte

► **MSI Geforce GTX 970 Gaming 4G**
► 370 € ► 11/14 ► bit.ly/1Gp75fU
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

► **Palit Geforce GTX 970 Jetstream**
► 340 € ► 11/14 ► bit.ly/1sglpGPX
extrem schnell, übertaktet, flüsterleise, GTX 970, 4,0 GByte

► **Sapphire Radeon R9 290X Tri-X**
► 350 € ► online ► bit.ly/1yDTddt
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290X, 4,0 GByte

► **Sapphire Radeon R9 290 Vapor-X**
► 325 € ► online ► bit.ly/1yDTvAZ
sehr schnell, übertaktet, relativ leise, R9 290, 4,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Intel Core i7 4790K** UPDATE
► 340 € ► 08/14 ► bit.ly/1vHblBg
4 Kerne / 4,0 - 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1150

► **Intel Xeon E3 1231 v3**
► 240 € ► — ► bit.ly/1AkbZD
4 Kerne / 3,4 - 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

► **Intel Core i5 4690K**
► 230 € ► — ► bit.ly/1zAPGjW
4 Kerne / 3,5 - 3,9 GHz / freier Multi / S1150

► **Intel Core i5 4590**
► 195 € ► — ► bit.ly/13coah1
4 Kerne / 3,3 - 3,7 GHz / S1150

► **AMD FX 6300**
► 95 € ► online ► bit.ly/12yzjYz
3 Dual-Core-Module / 3,5 - 4,1 GHz / freier Multi / AM3+

CPU-KÜHLER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Be Quiet Dark Rock 3** UPDATE
► 60 € ► — ► bit.ly/1yDsSfl
sehr gute Verarbeitung und Kühlung, flüsterleise, groß

► **Scythe Mugen Max**
► 40 € ► — ► bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

► **Thermalright Macho 120 Rev. B**
► 40 € ► — ► bit.ly/1IF0aDd
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

► **EKL Alpenföhn Brocken Eco**
► 30 € ► — ► bit.ly/12R1VvX
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, lauffähig

► **Arctic Cooling Freezer A11/i11**
► 20 € ► — ► bit.ly/13Cs0vq
sehr günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Steelseries Sensei RAW**
► 50 € ► — ► bit.ly/1wHzu1A
Laser 5.700 dpi, für linke und rechte Hände

► **Roccat Savu**
► 45 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, Profile, nur rechte Hände

► **Logitech G402 Hyperion Fury**
► 45 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Sharkoon Drakonia Black**
► 35 € ► online ► bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

► **A4Tech XL-747H**
► 25 € ► online ► bit.ly/1GjtWeG
Optisch 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Steelseries Sensei**
► 70 € ► online ► bit.ly/1zYdfBE
Laser 5.700 dpi, ARM-CPU, Profile, für linke und rechte Hände

► **Logitech G502 Proteus Core** UPDATE
► 60 € ► online ► bit.ly/1BnWlla
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Razer Deathadder Chroma** UPDATE
► 65 € ► online ► bit.ly/1wHEKfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Roccat Kone Pure Optical** UPDATE
► 60 € ► — ► bit.ly/1IIHYsp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Logitech G602 Wireless**
► 60 € ► — ► bit.ly/12C2Vet
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G710+** UPDATE
► 125 € ► online ► bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

► **Corsair Vengeance K70** UPDATE
► 120 € ► — ► bit.ly/1uvLUTE
mechanisch (MX blau, braun oder rot), Multimedia-Tasten

► **Cherry MX-Board 3.0**
► 60 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

► **Logitech G105**
► 45 € ► online ► bit.ly/1yZVfbj
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

► **Sharkoon Skiller Pro**
► 25 € ► — ► bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten

HEADSETS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Kingston HyperX Cloud**
► 85 € ► — ► bit.ly/1zXx3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

► **QPAD QH-85 Pro Gaming**
► 85 € ► 04/13 ► bit.ly/12DIYQH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

► **Sennheiser PC320**
► 65 € ► 04/13 ► bit.ly/1vY9tt1
Stereo, offen, guter Klang, sehr flexibel und komfortabel

► **Bitfenix FLO**
► 50 € ► — ► bit.ly/1yZxlrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

► **Creative Fatal1ty Gaming**
► 30 € ► online ► bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro

MONITORE

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Asus ROG Swift PG278Q**
► 700 € ► online ► bit.ly/1slHmVv
27 Zoll, 2560x1440, 144 Hz, G-Sync, TN-Panel

► **LG 24GM77-B**
► 300 € ► — ► bit.ly/1BgddcQ
24 Zoll / 1920x1080 / 240 Hz / TN-Panel

► **Eizo Foris FS2434**
► 295 € ► 01/15 ► bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

► **AOC g2460Pqu**
► 260 € ► 12/13 ► bit.ly/1GoI58B
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

► **Iiyama ProLite E2773HS** UPDATE
► 235 € ► — ► bit.ly/1uoS4Ej
27 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / TN-Panel

SSDs

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 850 Pro** UPDATE
► 280 € ► 09/14 ► bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 10 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra II**
► 180 € ► — ► bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 850 Evo** UPDATE
► 110 € ► online ► bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

► **Crucial MX100**
► 100 € ► — ► bit.ly/1GoVnlp
SATA3 / 256 GByte / 3 Jahre Garantie

► **SanDisk SSD**
► 55 € ► — ► bit.ly/1GoVGwJ
SATA 3 / 128 GB / 3 Jahre Garantie

GAMEPADS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Microsoft Xbox One Controller**
► 45 € ► online ► bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

► **Microsoft Xbox 360 Wireless**
► 40 € ► 04/07 ► bit.ly/1STMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Soundblaster Z** UPDATE
► 80 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

► **Creative SB Recon 3D Bulk**
► 55 € ► 08/12 ► bit.ly/14rlmYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G27 Racing Wheel ref.**
► 230 € ► — ► bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

► **Logitech Driving Force GT**
► 115 € ► 08/10 ► bit.ly/1AKQA2c
präzise, starkes Force Feedback

JOYSTICKS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Saitek x52 Flight Control System**
► 135 € ► — ► bit.ly/1yD59kj
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

► **Logitech Extreme 3D Pro** UPDATE
► 45 € ► — ► bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

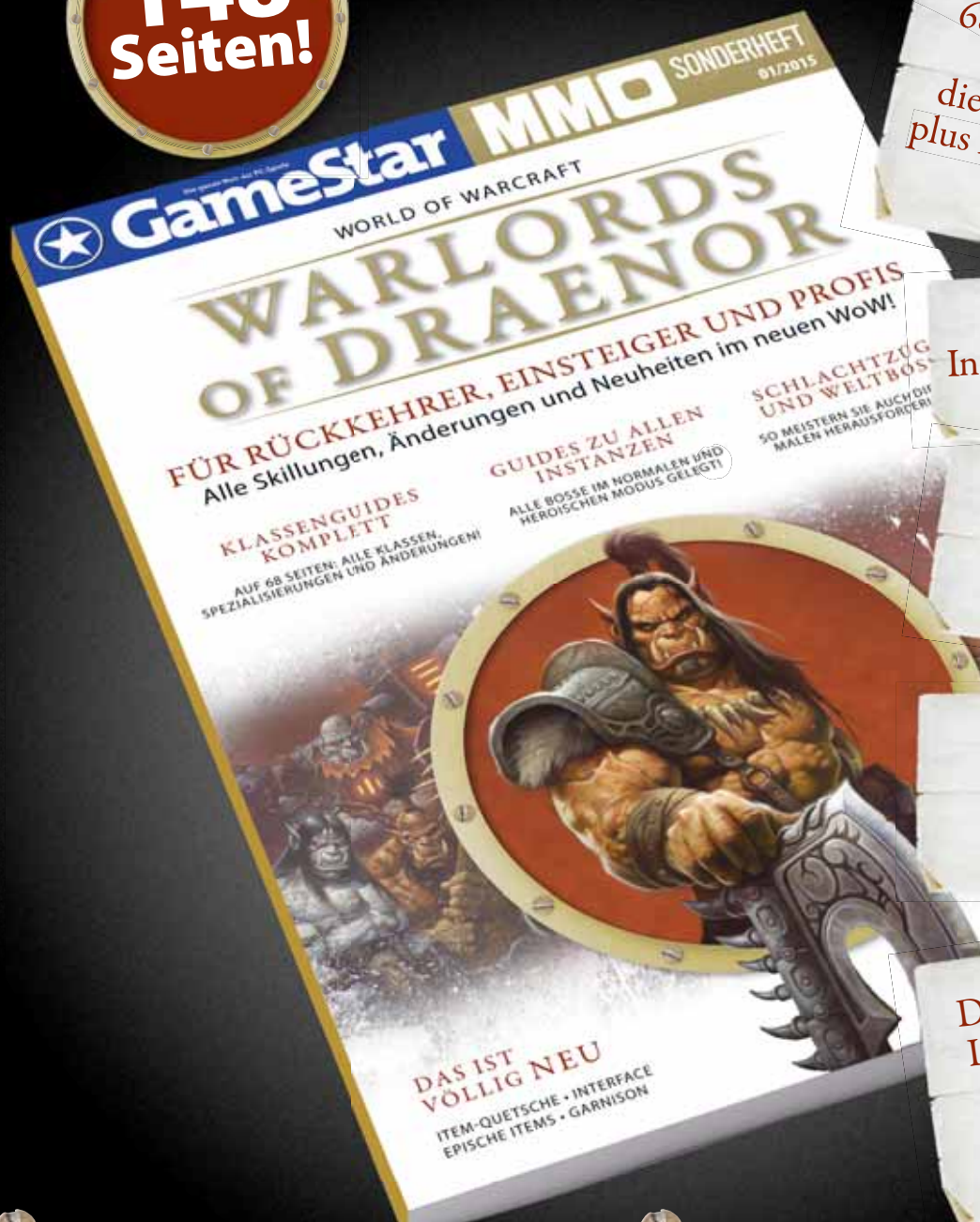
JETZT IM SHOP!

Was Rückkehrer, Einsteiger und Profis jetzt über das neue

WORLD OF WARCRAFT

wissen müssen!

**148
Seiten!**



Klassen-Guides auf
68 Seiten: Alle Änderungen
und ihre Auswirkungen,
die besten Tipps & Taktiken
plus Rotationen für jede Klasse
und Unterklasse!

Dungeon-Führer: Alle
Instanzen geknackt – auch auf
»heroisch«!

Die neuen Gebiete:
Was Sie in den sieben neuen
Regionen erwartet!

Schlachtzüge und
Weltbosse: So meistern
Sie selbst die maximalen
Herausforderungen!

Das ist völlig neu – Garnison,
Interface, Item-Quetsche: So
holen Sie das
beste Spielerlebnis aus
Warlords of Draenor!

Häh?! Die komplexe
Zeitreisestory von Warlords of
Draenor erklärt!

Direkt bestellen
GAMESTAR.DE/WoD



CASEKING.de

präsentiert

KING MOD LIQUID DREAM GAMING PC

- Intel® Core™ i7-4790K Prozessor mit **4,6 GHz OC-Takt**
- 2x **NVIDIA GeForce GTX 980** im **SLI**
- Custom-Wasserkühlung mit Acryl-Tubes und 2x 360-mm-Triple-Radiatoren
- Automatisch geregelte Pumpen- und Lüfterleistung dank aquaero 5 LT Controller
- Starker und leiser High-Flow-Loop mit Pumpenentkopplung via Shoggy Sandwich



Entdecken Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®



**ERSTES
SYSTEM MIT
ACRYLIC TUBES!**



Perfektion bis ins kleinste Detail



Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance



36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service



Höchste Kompatibilität aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht
ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: 030 52 68 473 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.

Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499.900. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

§ Das Shooter-Gesetzbuch §

Wäre ja noch schöner, wenn Entwickler einfach drauflos entwickeln dürften! Das Shooter-Gesetzbuch (ShooGB) bestimmt, wie Shooter auszusehen haben. Von Michael Graf

§ 1

- (1) Ein Held braucht keine Persönlichkeit, er braucht eine Waffe.
- (2) Der Begriff »Held« ist zu definieren als »Typ, der rumballert«.
- (3) Ein Held muss grundsätzlich
 1. stumm sein,
 2. in Einzeilern sprechen oder
 3. permanent seinen Unglauben gegenüber der Situation äußern (»Das kann nicht sein!«)
- (4) In gerichtlich geregelten Ausnahmefällen ist eine Frau als Held zulässig.

§ 2

- (1) Grafik geht über alles.
- (2) Wenn ein Shooter schlecht aussieht, haben alle anderen Aspekte noch schlechter zu sein.

§ 3

- (1) Eine Handlung gehört in ein Buch und nicht in ein Spiel, wenn
 1. sie die Aufmerksamkeitsspanne eines amerikanischen Teenagers (sechs Sekunden) zu einem beliebigen Zeitpunkt um mehr als 10 Prozent überschreitet,
 2. sie mehr als drei wichtige Charaktere enthält oder
 3. mehr gesprochen wird als »Ja, Sir!«, »Achtung, Granate!« und »Die Schweine haben meinen Vater/Brunder/Präsidenten und/oder meine Ehefrau entführt/ermordet! Dafür werden sie bezahlen!«. Hiervon ausgenommen sind Äußerungen nach § 1 Absatz 3.
- (2) Eine Handlung ist zudem nur dann zulässig, wenn sie
 4. im Zweiten Weltkrieg oder
 5. in einem modernen Krieg angesiedelt ist oder
 6. irgendwelche Aliens aufführt.
- (3) Die Absätze 1 und 2 gelten nur für Spiele, die sich tatsächlich verkaufen sollen.

§ 4

- (1) Menschen sind Aliens, wenn sie grün bluten. Falls der Jugendschutz fragt.
- (2) Menschen, die blau bluten, sind keine Adeligen, sondern Roboter.

§ 5

- (1) Menschen einer bestimmten Herkunft dürfen nicht formelhaft als böse dargestellt werden.
- (2) Dies gilt natürlich nicht, wenn diese Menschen erwiesenermaßen wirklich böse sind, also
 1. böse Araber,
 2. böse Russen und
 3. böse Deutsche (im Zweiten Weltkrieg).

§ 6

- Ein Bösewicht ist klar zu kennzeichnen, indem er
1. dunkle Kleidung trägt,
 2. böse dreinschaut oder
 3. jemanden umbringt, der helle Kleidung trägt und/oder nett dreinschaut.

§ 7

- (1) Quicktime-Events sind verpflichtend in
 1. Bosskämpfen und/oder
 2. Schleichpassagen.
- (2) Ein gutes Quicktime-Event erkennt man daran, dass es selbst ein altersschwacher Golden Retriever lösen kann, der mit dem Schwanz auf die Tastatur schlägt.

§ 8

- (1) Eine Gegner-KI ist absolut ausreichend, wenn sie
 1. zurückschießt,
 2. Granaten wirft oder
 3. gelegentlich in Deckung geht.
- (2) Ein Gegner, der in Deckung geht, muss in regelmäßigen Abständen daraus hervor schauen, um sich ordnungsgemäß erschießen zu lassen.
- (3) KI-Gegner haben immer unendlich viel Munition und gehen entsprechend damit um.

- (4) An mindestens einer Stelle pro Level haben so lange neue Gegner zu erscheinen, bis man
 1. weiterläuft,
 2. einen Schalter drückt und/oder
 3. irgendwas explodiert.
- (5) Absatz 1 tritt außer Kraft bei namhaften Serien, bei denen eine ausreichende Gegner-KI dadurch definiert ist, dass es Gegner gibt, die irgendwie rumlaufen.

§ 9

- (1) Sobald man den eigenen Charakter von hinten sieht, ist ein Deckungssystem Pflicht.
- (2) Das Deckungssystem muss weder zum Spiel passen noch funktionieren.

§ 10

Ein Shooter bietet genügend Entscheidungsfreiheit, wenn man sich jederzeit entscheiden kann, das Spiel auszuschalten.

§ 11

- (1) Gemäß der Gesetzesnovelle von 2004 muss ein Held immer vollständig heilen, wenn er
 1. kurz mal in Deckung geht,
 2. kurz mal nicht beschossen wird oder
 3. sich mit dem Messer eine Kugel aus dem Arm pult.

§ 12

- (1) Das Explosivfass ist unantastbar. Ein nicht explodierendes Fass ist nur dann zulässig, wenn
 1. es bereits mindestens einmal explodiert ist,
 2. sich nichts daneben befindet, das gesprengt werden muss.
- (2) Alles, was sich neben einem Fass befindet, hat gesprengt werden zu müssen.

§ 13

- (1) Der zeitliche Abstand zwischen zwei Explosionen darf maximal 12 Sekunden betragen.
- (2) Bei einem Call of Duty beträgt der akzeptable Zeitabstand maximal 1,2 Sekunden.

§ 14

- Mit Verkaufszahlen unter 100.000 wird bestraft, wer
1. im Vorfeld keinen Live-Action-Trailer veröffentlicht, der mindestens um den Faktor 235 besser aussieht als das eigentliche Spiel,
 2. bei einer Messe-Präsentation weniger als 17 Kopfschüsse und/oder Messerkills zeigt oder
 3. keine bekannte Serie
 - a. fortsetzt oder
 - b. vorher entwickelt hat.

§ 15

- Für jede verschlossene Tür hat es eine Schlüsselkarte zu geben, die
1. am anderen Ende des Levels liegt,
 2. am Anfang des Levels liegt, sodass man wieder zurücklaufen muss, oder
 3. per DLC nachgereicht wird.

§ 16

Es ist verboten, einen DLC separat zu programmieren. Jeder DLC muss zwingend aus dem bereits fertigen und vollständigen Spiel geschnitten werden.

§ 17

- (1) Falls der Held ein Tier als Begleiter hat, darf dieses Tier unter keinen Umständen sterben.
- (2) Absatz 1 tritt außer Kraft, wenn das Tier langweilig ist oder keine coole Spielmechanik mitbringt.

§ 18

- Eine Solo-Kampagne darf nicht länger sein als sechs Stunden, wenn sie
1. als Anhängsel eines Multiplayer-Shooters dient oder
 2. nicht als Anhängsel eines Multiplayer-Shooters dient.

§ 19

- (1) Ein Waffenarsenal ist hinreichend abwechslungsreich, wenn die Waffen
 1. unterschiedliche Namen tragen oder
 2. Laserstrahlen in unterschiedlichen Farben verschießen.
- (2) Ein Waffenarsenal ist hinreichend innovativ, wenn
 1. es Visiere gibt, mit denen man durch die Wand schauen kann oder
 2. die Waffen Laserstrahlen in unterschiedlichen Farben verschießen.

§ 20

- (1) Wenn ein Shooter auf den Konsolen und dem PC erscheint, dann müssen sich
 1. seine Grafik und
 2. seine Menüsam Standard der technisch schwächsten Konsole orientieren.
- (2) Die technisch schwächste Konsole erkennt man daran, dass ein handelsüblicher PC, der mit dem Vorschlaghammer zertrümmert, im Meer versenkt, von einem Wal verschluckt, aus dem gestrandeten Wal wieder herausgesprengt und danach erneut mit dem Vorschlaghammer zertrümmert wird, allerhöchstens 25 Prozent schneller ist.

§ 21

- (1) Die Gesetze der Physik und der Logik finden in einem Shooter keine Anwendung.
- (2) Ein Sturz ins Wasser darf nie gesundheitsschädigend sein. Egal, aus welcher Höhe.
- (3) Ein Held kann immer schwimmen und springen, egal, wie viel seine Ausrüstung wiegt.
- (4) Selbst wenn ein Held beliebig viele Waffen tragen kann, darf er nie beliebig viel Munition tragen.
- (5) Eine Panzerfaust belegt grundsätzlich genauso viel Rucksackraum wie eine Pistole.
- (6) Automobile haben grundsätzlich mit einer Urgewalt zu explodieren, die nahelegt, dass die Jahresproduktion einer TNT-Fabrik im Kofferraum lagert.
- (7) Absatz 1 tritt außer Kraft, wenn die Gesetze der Physik gerade gebraucht werden, also
 1. bei Puzzles oder
 2. wenn es Physikwaffen gibt, zum Beispiel eine Gravity Gun.

§ 22

Ein realistisches Szenario erkennt man daran, dass man stirbt, bevor man den Gegner sieht.

§ 23

- (1) Sollte der Spieler ein Fahr- oder Flugzeug steuern dürfen, ist es unablässig, dass
 1. sich das Fahr- oder Flugzeug so exakt lenkt wie ein Stück Seife in einer Bobbahn,
 2. der spielerische Anspruch sich darauf beschränkt, alles wegzuballern, und
 3. es keinerlei Abzweigungen oder andere Freiheiten gibt, die den Spieler ablenken.
- (2) Absatz 1 Nummer 2 gilt auch, wenn man stationäre Maschinengewehre, Granatwerfer oder andere Geschütze bedient.

§ 24

- (1) In einem Multiplayer-Shooter ist es verboten, die besten Waffen allen Spielern zugänglich zu machen. Gute Schießprügel sind ausschließlich zu verteilen an
 1. Abonnenten eines Premium-Dienstes,
 2. Spieler ohne Privatleben, die bis zum Höchstlevel spielen können, oder
 3. DLC-Käufer.
- (2) Eine gute Waffenbalance erkennt man daran, dass alle Spieler über Pay2Win jammern.
- (3) Wenn es Killstreak-Belohnungen gibt, muss mindestens die Hälfte davon nutzlos sein, der Rest übermächtig.

Die GameStar-Ausgabe 05/2015 erscheint am 29.04.2015



1 GTA 5 **Test**

Nachdem es erneut verschoben wurde, wird GTA 5 hoffentlich im April endlich für PC erscheinen. Vielleicht.

2 Pillars of Eternity **Test**

Es soll die Herzen der Oldschool-Rollenspieler im Sturm erobern. Aber kann Pillars of Eternity das schaffen?

3 The Witcher 3 **Test**

Wir drücken die Daumen, dass im Endspurt alles glatt geht und CD Projekt schnell eine Testversion schickt.

4 Nvidia GeForce GTX Titan X **Hardware**

Nvidias Grafikkarte Titan X wird sehr teuer, aber auch extrem schnell. Wir sagen Ihnen, ob sich der Kauf lohnt.

130 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IMPRESSUM

Gründer Patrick J. McGovern (1937 – 2014)
Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Gesamtanzeigenleiter Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA.
Vorstand: York von Heimburg, Keith Arnot, David Hill
Aufsichtsratsvorsitzender: Walter Boyd

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de
Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung Frank Maier
Associate Publisher Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy René Heuser
Chefredakteur Heiko Klinge
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel, Andre Peschke
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Redaktion Florian Klein (Ltd.), Petra Schmitz (Ltd.), Dmitry Halley, Mirco Kämpfer, Jan Purrucker, Nils Raetig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Ann-Kathrin Kuhls
Online Christian Schneider (Ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Stefan Köhler, Michael Obermeier, Stefan Seiler
Director Business Development Daniel Visarius
Director Content Services Michael Trier
Medien-Produktion Christoph Klapetek (Ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design Sigrun Rüb (Ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Redaktionsassistentin Isa Stamp
Lektorat Anita Thiel
Freie Mitarbeiter Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Daphne Cisneros, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Dennis Kogel, Nils Osowski, Stephan Petersen, Stephan Naguschewski, Markus Fasse, Moritz Jäger
Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)
Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen Für unerlangte 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 GameStar 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
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anschrift der Redaktion Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Daniel Schellmann (-581), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Daniela Kretschek (-451) Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Laura Zwanziger (-691) Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10,
IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDE33
München
Erfüllungsort, Gerichtsstand 81.382.793 Page Impressions, 16.930.864 Visits
Online-Reichweite (IVW 06/2014) Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.
Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:



www.gamepro.de



www.computerwoche.de



www.makinggames.de



www.sims-magazin.de



www.pcwelt.de



www.androidwelt.de



www.macwelt.de



www.iphonewelt.de

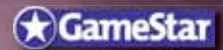


www.ipadwelt.de

„Spielt sich genau
wie eine moderne Version
von Baldur's Gate!“



„Ein Rollenspiel
der alten Schule!“



PILLARS OF ETERNITY



Früher war alles besser.



Spieler eine von sechs Rassen
und elf verschiedenen Klassen.



Box inklusive: 80-seitigem Handbuch,
Wendeposter und digitalem Soundtrack!



Erlebe ein klassisches Rollenspieler
voller Tiefe und Nostalgie.



© 2014 Paradox Interactive™. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

Jetzt im Handel



Änderungen vorbehalten.

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, “PS4” is a trademark of the same company. Bloodborne™ ©2014 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by FromSoftware, Inc. Bloodborne is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



de.playstation.com/bloodborne

VON DEN ENTWICKLERN VON
DEMON SOULS UND DARK SOULS

Bloodborne™

JETZT ERHÄTLICH



“Bloodborne™ hat mich
optisch regelrecht umgehauen.”
gameswelt.de



“Der Tod
lauert überall.”
Computer Bild



“In Bloodborne™
ist nichts harmlos”
play4

FROM SOFTWARE

PS4™

