



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

FEBRUAR 02/2014

Exklusive Abo-Edition 5,50 € / 6,50 € (XL-Version)



TITANFALL

**Rasant wie Quake, brachial wie Battlefield:
Die neue Multiplayer-Hoffnung!**

THEMEN Starbound • DayZ • Alien: Isolation • Jahresrückblick 2013 • EA: Das böse Imperium?

DVDs VOLLVERSION The Whispered World EXTRA Die besten Skyrim-Mods

VIDEOS Hits, Flops & Geheimtipps 2013 • Hearthstone • The Banner Saga • Thief • Divinity: Original Sin

„DIE PRÄSENTATION DIESES FINSTEREN BASTARDS
AUS ROLLENSPIEL UND RUNDENSTRATEGIE ÜBERZEUGT“
COMPUTER BILD SPIELE

BLACKGUARDS

Das Schwarze Auge

„TRITT EIN IN EIN LAND,
DAS DEN GOTT DER GERECHTIGKEIT
VERSTOSSEN HAT!“



EUROVIDEO

JETZT ÜBERALL IM HANDEL ERHÄLTLICH!

MEHR INFORMATIONEN FINDEST DU AUF:
WWW.BLACKGUARDS.DE ODER [f/DAEDALIC](https://www.facebook.com/daedalic)

DAEDALIC
ENTERTAINMENT



SPECIAL

Skyrim-Mods

+ **Das perfekte Skyrim-Mod-Paket:** Egal ob spannende neue Charaktere, viele neue Dialoge, verbesserte Bürgerkriegsschlachten, mehr Realismus oder die Rückkehr des Städtchens Helgen: Diese Mods bieten stundenlangen Spielspaß für ausgehungerte Rollenspiel-Fans.

+ **Kinderleichte Installation:** Dank des Nexus Mod Managers können Sie alle Erweiterungen über eine einfach strukturierte Oberfläche aktivieren, ohne die Dateien überhaupt vorher entpacken zu müssen. Außerdem bietet die Datenbank eine kompakte Übersicht auf Ihre gesamten Skyrim-Mods.

Außerdem auf DVD

DEMO

Battle Worlds: Kronos – exklusive GameStar Edition

TOP-SPIEL

Jahresrückblick 2013: Die Top-Spiele

Jahresrückblick 2013: Die Flops

Jahresrückblick 2013: Die Geheimtipps

PREVIEWS

Alien: Isolation

DayZ

Hearthstone

Starbound

Thief

Wasteland 2

TESTS

Assassin's Creed 4: Schrei nach Freiheit

Forced

Herr der Ringe Online: Helms Klamm

Rome 2: Caesar in Gallien

SWTOR: Galactic Starfighter

The Banner Saga

SPECIALS

Rückblick 02/2004

Freispiel-Check

iPhone App Promovideo



TOPSPIEL-VIDEOS

Der große Jahresrückblick

+ **Das war 2013:** Welche PC-Spiele waren 2013 ihr Geld wert? Welche verfolgen uns auch jetzt noch in unseren Albträumen? Und welche Geheimtipps gab es? Unser großer Jahresrückblick gibt Aufschluss.



PREVIEW-VIDEO

DayZ

+ **Zombies im Frühstadium:** Wir haben uns nach Chernarus begeben und einen ausgiebigen Blick auf die Untoten-Bevölkerung geworfen. Was uns in der Alpha-Fassung der ehemaligen Arma 3-Mod alles passiert ist, verraten wir im Vorschau-Video.

GameStar XL DVD

+ **Melancholisches Märchen:** Den traurigen Clown Sadwick plagen Alpträume vom Ende der Welt. Als wäre das schon nicht schlimm genug, verrät ihm ein Orakel, dass er für diesen Untergang verantwortlich sein wird. Kann Sadwick die Prophezeiung aufhalten?

+ **Außergewöhnliche Charaktere:** Spot ist Sadwicks treuer Begleiter. Die kleine grüne Raupe heitert unseren Helden nicht nur auf, sondern kann auch als Allzweckwerkzeug eingesetzt werden.

+ **Wunderschöne Welt:** Die zauberhaften Hintergründe und Animationen wurden von Hand gestaltet.



VOLLVERSION

The Whispered World



HD-VIDEO

Alien: Isolation

+ **Survival-Horror statt Ballerorgie:** Nach der Colonial Marines-Katastrophe könnte Isolation endlich mal wieder ein richtiges Alien-Spiel im Stil des Ridley-Scott-Klassikers werden. Wir gruseln uns im Vorschau-Video.



HD-VIDEO

Herr der Ringe Online: Helms Klamm

+ **Epischer Reifall:** Wir haben uns durch die neuen epischen Schlachten im fünften Addon des Tolkien-MMO gekämpft und erklären, warum die überhaupt nicht episch sind – sondern einfach sturzlangweilig.



HD-VIDEO

Divinity: Original Sin

+ **Klassische Serie im neuen Gewand:** Die Divinity-Reihe erfindet sich immer wieder neu. Der jüngste Spross der Reihe setzt auf taktische Runden-schlachten. Wir zeigen, was Original Sin abseits der Kämpfe zu bieten hat.

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Previews:

Alien: Isolation

DayZ

Divinity: Original Sin

Hearthstone

Starbound

Strife

Thief

Wasteland 2

Wasteland 2

Tests:

Assassin's Creed 4: Schrei nach Freiheit

Forced

Herr der Ringe Online: Helms Klamm

Rome 2: Caesar in Gallien

SWTOR: Galactic Starfighter

The Banner Saga

The Banner Saga

Specials:

Freispiel-Check

Hall of Fame: Magic Carpet

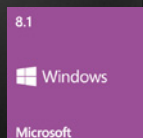
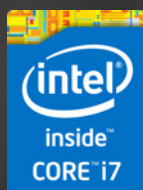
Rückblick 02/2004

Stürze Dich in die Schlacht



★ **GameStar** PCs & NOTEBOOKS

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion



Battlefield-Bilder und -Logos ©2014 Electronic Arts Inc. Battlefield, Battlefield 4: Frostbite und das DICE-Logo sind Marken von EA Digital Illusions CE AB. EA, das EA-Logo, Origin und das Origin-Logo sind Marken von Electronic Arts Inc.

★ GameStar PC XL

Spieleleistung der Spitzenklasse zum unschlagbaren Preis bietet der One GameStar-PC XL mit AMD Radeon™ R9 280X mit 3,0 GByte Speicher, Intel Core i7 4770 mit vier Kernen und Hyperthreading sowie 16,0 GByte Arbeitsspeicher. Das vorinstallierte Windows 8.1 64 Bit startet von der 120 GByte großen SSD rasend schnell, dazu hat der GameStar-PC XL eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte und einen DVD-Brenner.

für nur **€1.299,-**

- ★ Intel Core i7 4770 mit 4x 3,4 GHz
- ★ AMD Radeon™ R9 280X 3,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 120 GB Samsung SSD 840
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner



★ GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780 3,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 120 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€1.499,-**



★ GameStar PC XTREME

- ★ Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780 Ti 3,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€1.799,-**



★ GameStar NOTEBOOK 17

- ★ Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 765M 2,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€999,-**



★ GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- ★ Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780M 4,0 GB
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD **NEU**
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€1.799,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Gutscheine für Download-Vollversion. Download vorbehaltlich Altersverifikation. Angebot gilt, solange Vorrat reicht.



Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Daniel Visarius • Michael Graf • Christian Schneider
Michael Trier • Michael Obermeier
Petra Schmitz • Jochen Gebauer • Daniel Feith • Heiko Klinge

Der Frühaufsteher-Boom

Steam ertrinkt in einer Flut von »Early Access«-Spie-
len. Was bringt das – und welche Gefahr birgt es?

Je nach Blickwinkel ist es schon jetzt der Jubeltrend des Jahres – oder das Unwort: Early Access. Als wir diese Zeilen schreiben, stehen alleine auf Steam 107 unfertige Spiele zum Verkauf. Wer darin investiert, bekommt die aktuelle Rohfassung; alle weiteren Updates und letztlich auch die fertige Version sind im Preis inbegriffen und vorab meist billiger zu haben als zum späteren Verkaufsstart. Das bringt Vorteile für Spieler, die Spiele günstiger und früher bekommen, sowie für unabhängige Entwickler, die Fan-Feedback einarbeiten und zugleich ihre laufenden Kosten decken können – was am Ende zu besseren Spielen führen kann. Wohlgemerkt »kann«. Es gibt nämlich keinerlei Garantie, dass die unfertigen Spiele jemals fertig werden – oder gar gut. Außerdem treibt der Early-Access-Boom mehr und mehr seltsame Blüten. Ubisoft, das nun nicht gerade am Hungertuch nagen dürfte, möchte dort seinen Free2Play-Shooter **Ghost Recon Online** veröffentlichen – dessen Betaversion bereits seit Mitte 2012 offen zugänglich ist. Das offenbart nicht nur ein seltsames Verständnis des Wörtchens »early« (früh), sondern auch, wie verzweifelt der Publisher ist: Man traut den Online-Schießereien wohl derart wenig Strahlkraft zu, dass man unbedingt auf jeden Hype-Zug aufspringen muss.

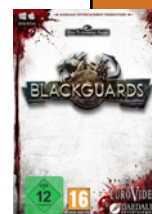
Zwischen Verzweiflungstaten à la **Ghost Recon Online** und – sagen wir's ehrlich – allerlei Schrott spült die »Early Access«-Flut allerdings auch diverse Perlen an. Und nach denen zu suchen, ist unsere Aufgabe: In unserem großen Special fühlen wir 26 Frühversionen auf den Zahn, darunter die beiden Giganten **Starbound** und **DayZ**, die sich jeweils schon über eine Million Mal verkauft haben. Spiele, über deren Frühversionen wir schon ausführlicher berichtet haben, klammern wir dabei aus – etwa **Wasteland 2** sowie **Planetary Annihilation** –, wir wollen Ihnen lieber unbekanntere Titel näherbringen. Oder davor warnen. Außerdem interessiert uns Ihre Meinung: Was halten Sie von Early Access im Allgemeinen? Sollen wir auch künftig regelmäßig Frühversionen von Spielen testen, vielleicht sogar im Rahmen einer festen Rubrik? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de!

Eine Trendwanderung ganz anderer Art ist diejenige zu neuen Online-Jagdgründen. **Battlefield 4** und **Call of Duty: Ghosts** sind keineswegs schlechte Multiplayer-Spiele, ganz im Gegenteil. Dennoch zeigen beide Platzhirsche gewisse Abnutzungserscheinungen, sei's mit technischen Problemen oder dünnen Neuerungen. Kurzum: Für viele Multiplayer-Spieler wird es Zeit für etwas Neues. In die Bresche könnte **Titanfall** springen, das mit seinem rasanten Tempo, seinen knallig inszenierten Schlachten sowie seiner Mischung aus Jet-pack-Action und Mech-Spektakel vieles anders macht als **Battlefield** und **Call of Duty** – und sich deshalb eine eigene, spannende Online-Nische schaffen kann. Was genau dahinter steckt? Lesen Sie's einfach in unserer Titelgeschichte.

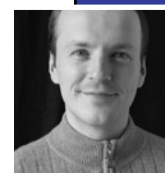
Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Leider zu spät

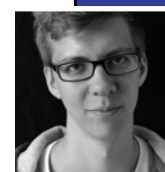
Zwei Tests haben es leider nicht mehr in dieses Heft geschafft. Die Vorab-Testversion des Rollenspiel-Revivals **Might & Magic X: Legacy** lag zwar schon auf dem Schreibtisch des Kollegen Gebauer, doch mit einem Patch zerschossen die Entwickler all seine mühsam erkämpften Spielstände. Da warten wir lieber auf die fertige Fassung. Auch **Das Schwarze Auge: Blackguards** lag uns schon als Vorabversion vor, und das Testergebnis stand auch schon fest: Das an sich ordentliche Taktik-Rollenspiel litt sehr unter seiner wackligen Balance und seinen zufallsabhängigen Kämpfen, was Attacken zur Glückssache machte. Ultraknapp vor unserem Redaktionsschluss hat Daedalic jedoch noch kräftig am Balancing gefeilt. Die Änderungen konnten wir so kurzfristig aber nicht mehr ausgiebig testen, auch hier warten wir auf die finale Fassung.



Neue Gesichter



Mit **Sebastian Stange** verstärkt uns ein Redakteursveteran, der zuvor schon für N-Zone, Play3 und PC Games geschrieben hat. In seiner Freizeit schießt er gerne online oder beschäftigt sich, wie er selbst sagt, mit »seltsamem Japan-Kram«. Da fragen wir lieber nicht genauer.



Nach einem Praktikum und einer Feuertaufe als Gamescom-Helfer stößt unser Ex-Praktikant **Johannes Rohe** als Trainee zum Team. Auch Johannes schießt gerne online, klickt sich aber auch durch Adventures und alle Indie-Spiele.

Inhalt



Titanfall

16 Wird dieses Spiel die Titanen Battlefield und Call of Duty zu Fall bringen? Potenzial ist jedenfalls da. Allerdings überzeugen uns bisher noch nicht alle Design-Entscheidungen der Entwickler.



Spielbare Baustellen

24 Early-Access-Spielen auf den Zahn geföhlt. Welche lohnen sich?



DayZ

38 Nur ein schräges Spiel, ein Gesellschaftsexperiment oder beides?

Titelstory

16	Titanfall
18	Die Titanen
20	Das Interface
21	Die Karten
24	Spielbare Baustellen
24	Das rote Sofa: Streitgespräch
25	Paranormal
25	7 Days to Die
25	Dungeon of the Endless
25	War for the Overworld
26	Interstellar Marines
26	Kerbal Space Program
26	Nether
26	Delver
27	Pixel Piracy
27	War of the Vikings
27	Craft the World
27	Rust
28	Contagion
28	Prison Architect
28	Space Engineers
28	Next Car Game
29	Grim Dawn
29	Castle Story
29	Overgrowth
29	Sir, You Are Being Hunted
30	Project Zomboid
30	Godus

30	Damned
30	Mercenary Kings
32	Starbound
38	DayZ

Previews

42	Termin-Update
44	Alien: Isolation

Aktuell

10	Offline-Modus für Sim City
10	News-Ticker
11	Hitman wird »Sandbox«
11	Cthulhu kommt zurück
11	Urteil gegen Gameforge
11	Verkaufscharts
11	Umfrage
12	Valve begeistert mit SteamVR
12	Marvel-Schwund
12	Evolve
12	Copyright-Scharmützel auf YouTube
13	Kolumne: Die Steam-Invasion
13	Star Wars: Attack Squadron
13	Thief
13	Mafia-Entwickler macht dicht
13	Kingdom Come Deliverance



Alien: Isolation

44 Nach dem Colonial-Marines-Desaster endlich ein richtiges Alien-Spiel.



Broken Age

58 Kickstarter-Millionen gleich super Spiel? Wir sagen's deutlich: Jein!



Die Trends 2014

112 Was wird im gerade frisch geschlüpften 2014 den Hardware-Sektor bestimmen? Erleben wir einen spürbaren Techniksprung etwa bei Prozessoren und Grafikkarten?



Im Reich des Bösen

94 Woher kommt der miese Ruf von Electronic Arts? Spannender noch: Ist er gerechtfertigt?

Tests

- 50** Das Team
- 52** Hitlisten / So testen wir
- 54** Assassin's Creed: Liberation
- 58** Broken Age
- 60** The Banner Saga
- 64** Metal Gear Rising: Revengeance
- 68** Forced
- 70** Kontrollbesuch:
Star Wars: The Old Republic
- 74** The Walking Dead: All That Remains
- 76** Der Herr der Ringe Online:
Helms Klamm

Freispiel

- 84** Just Cause 2: Multiplayer-Mod
- 85** Kingdom Rush: Frontiers
- 85** 10 More Bullets
- 86** Skyrim-Mods
- 88** Assassin's Creed 4:
Schrei nach Freiheit
- 89** Rome 2: Caesar in Gallien

Hardware

- 110** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 112** Trends 2014
- 114** Trends: Prozessoren
- 116** Trends: Grafikkarten
- 118** Trends: Mobil, Smartphones, Virtuelle Realität,
4K und Internet
- REPORT**
- 122** Steam Machines, Steam OS & Co.
- SERVICE**
- 124** Einkaufsführer

Magazin

- 90** Leserbrief
- 92** Verlosung
- 94** Report: Im Reich des Bösen
- 102** Report: Das war 2013
- 106** Hall of Fame: Magic Carpet

Rubriken

- 5** Editorial
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

19,99

ab

€/Monat*

Sparpreis für volle 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

Inklusive 1&1 HomeServer:

WLAN-Modem mit bis zu
450 MBit/s, Telefonanlage
und Heimnetzwerk in einem.



* 1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Inklusive Internet-Flat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,- €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Samsung Galaxy Tab 3 für 0,- € inklusive bei 1&1 Doppel-Flat 16.000 für 34,99 €/Monat oder bei 1&1 Doppel-Flat 50.000 für 39,99 €/Monat. 1&1 DSL ist in den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 1&1 HomeServer für 0,- € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

SAMSUNG GALAXY TAB GESCHENKT!*

Jetzt für 1&1 DSL entscheiden und ein **Samsung Galaxy Tab 3** auf Wunsch gleich mitbestellen – supergünstig oder sogar kostenlos! WLAN-Spaß garantiert.



Samsung Galaxy Tab 3 10.1 WiFi:

- 25,7 cm (10.1") TFT-Display (1280 x 800 Pixel)
- 3,2 Megapixel-Kamera mit 1,3 Megapixel Frontkamera
- 1,6 GHz Dual-Core Prozessor
- Interner Speicher: 16 GB
- 1&1 Apps vorinstalliert

360,- €
UVP



1und1.de
0 26 02 / 96 90

Spiele & Szene

News

Offline-Modus für SimCity

Fast ein Jahr nach dem Release von **SimCity** und dem daraus resultierenden PR-Debakel für EA ist es soweit: Entwickler Maxis will mit dem nächsten Update endlich einen Offline-Modus nachreichen. Wann genau der Patch erscheinen soll, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Beim Release im März 2013 mussten EA und Maxis noch heftige Kritik einstecken: Viele Spieler empfanden den Online-Zwang als unnötige Gängelei, zudem brachen die Server immer wieder zusammen, vielfach wurden Städte in der Cloud nicht abgespeichert. Lead-Engineer Simon Fox von Maxis verteidigt indes die damalige Online-Entscheidung: So sei die Wechselwirkung und Online-Kommunikation zwischen den Städten der einzelnen Spieler innerhalb einer Großregion stets integraler Bestandteil des Spielkonzepts gewesen. Dementsprechend sei auch die Programmierung des Spiels um dieses Kernfeature herum ausgerichtet worden. Damit erklärt und rechtfertigt Fox die lange Entwicklungszeit des Offline-Modus – satte sechs Monate, um genau zu sein. In einem Blog-Eintrag erklärt Fox, dass das Online-**SimCity** fundamental auf Daten angewiesen sei, die auf den EA-

Servern ausgelagert sind und sich nicht im individuellen Spielordner befinden. Um das für den Offline-Modus zu ändern, muss ein Großteil des Programmcodes von Java in C++ übersetzt werden – mit dem neuen Update 10 sollen dann alle Daten lokal abgefragt werden und die Spielstände entsprechend auf der Festplatte landen und nicht in der EA-Cloud. Ein besonderer Knackpunkt sei die Kommunikation zwischen den Städten – das ehemals gerade für Online optimierte Feature muss nun ohne Performance-Verlust auf einem einzigen Rechner simuliert werden. Das Offline-Spiel bleibt dabei auch in Zukunft optional. Wer online spielen will, kann das weiterhin so uneingeschränkt wie vorher tun.

Für viele mag die Umstellung als finales Versöhnungsangebot seitens EA und Maxis zu spät kommen, zumal es bisher hieß, der Offline-Modus sei technisch nicht unter tragbaren Umständen realisierbar. Auch die übrigen Mängel in der Simulation und Technik werden durch das Offline-Spiel wohl kaum aus der Welt geschafft – doch ein Schritt in die richtige Richtung ist das Update allemal. **DH**

Ob der **Offline-Modus** ausreicht, um Spieler in Zukunft über die verbleibenden Macken hinwegzutrusten?



Größere Karten wird's weiterhin nicht geben. Das sei technisch nicht machbar.



News-Ticker

+++ **Winamp**: AOL verkauft den kürzlich eingestellten Mediaplayer an einen belgischen Online-Radio-Anbieter, der die Software weiterentwickeln wird. +++ **Stronghold Crusader 2**: Entwickler Firefly bestätigt die Steam-Pflicht auch für die Ladenversion. +++ **Steam**: Die Kindersicherung »Family Options« ist ab jetzt verfügbar und ermöglicht, Funktionen wie den Store für Kinder mit einer PIN zu sperren. +++ **EA Origin**: Für 2013 verzeichnet EAs Plattform nach eigenen Angaben 720 Millionen Logins. +++ **No Man's Sky**: Obwohl das englische Studio Hello Games überflutet wurde, soll es keine Release-Verschiebung geben. +++ **Star Wars 1313**: Disney lässt Markenrechte auslaufen – und trägt den Titel damit wohl endgültig zu Grabe. +++ **Don't Starve**: Erster großer DLC Reign of Giants erscheint im Herbst. +++ **Making Game Talents**: Recruiting-Event mit mehr als 100 offenen Stellen in der Spiele-Industrie am 8. Februar im GameStar-Gebäude in München. Mehr Infos unter makinggames.de/talents +++ **Diablo 3**: Neuer Patch fügt den Schwierigkeitsgrad »Qualvoll« ein. +++

Urteil gegen Gameforge

Nachdem der Bundesgerichtshof im Juli 2013 beschlossen hat, dass bei Werbe-Angeboten diverser Onlinespiele das »Du« als Anrede ebenso untersagt ist wie locker-jugendliche Formulierungen à la »Schnapp dir jetzt neue Upgrades für deine Helden«, erhebt Gameforge jetzt Einspruch gegen das Urteil. Dass gerade Gameforge als einer der größten westlichen Anbieter von Online-Spielen mit dem Urteil ein Problem hat, ist kein Zufall: Zum einen war das Duzen der Spieler in Gameorges eigener **Runes of Magic**-Werbung Auslöser für den Prozess – das Gericht interpretierte den Slogan als eine speziell an Kinder gerichtete Kaufverführung und verbot die Vorgehensweise. Zum anderen spekulieren Skeptiker, dass die Zukunft des Bezahlmodells Free2Play auf der Kippe stehen könnte (mit Betonung auf »könnte«): Wenn bestimmte Werbung in Online-Spielen grundsätzlich als Kinder-Beeinflussung ausgelegt und verboten werde, schade das der Finanzierung der kostenlosen Online-Spiele, die aus kostenpflichtigen Zusatzinhalten ihre Einnahmen beziehen. **DH**



Runes of Magic mag zwar nicht primär an Kinder gerichtet sein, die Werbung habe laut BGH aber Kinder angesprochen.

Hitman wird »Sandbox«

Nachdem kürzlich bekannt wurde, dass IO Interactive an einem neuen **Hitman**-Ableger arbeitet, gab das Studio nun in einem offenen Brief erste Details zum Next-Gen-Meuchelspiel bekannt. Die größte Änderung im Vergleich zum Vorgänger: Agent 47 besucht die angeblich umfangreichsten Areale, die es je in einem Serienteil gab. Die Missionen sollen nicht-linear verlaufen – ganz im Stil der aktuell beliebten »Sandbox«-Titel wohl auch ohne Checkpoints, dafür aber mit viel Freiheit in der Herangehensweise. Obwohl weder bekannt ist, wie diese Sandbox-Mechanik konkret aussehen soll, noch Titel oder Release-Termin genannt werden, scheint die offene Level-Architektur eine Reaktion auf die Kritik am Vorgänger zu sein; so war **Hitman: Absolution** vielen Fans zu linear und action-orientiert. Dazu passt auch, dass der neue Teil in der »Glanzzeit der Karriere von Agent 47« spielen soll – mit Diana Burnwood und der kompletten Killer-Agentur ICA als Unterstützung bereisen wir wieder die ganze Welt (und nicht nur die USA wie in **Absolution**). **DH**

Cthulhu kommt zurück



Der Horror des **Unbekannten** fasziniert Lovecraft-Fans seit fast 100 Jahren.

Wie Publisher Focus Home Interactive via Twitter bekannt gab, erscheint für PC und die Next-Gen-Konsolen demnächst eine neue Adaption von H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos. Entwickelt wird der Titel von Frogware – das Studio hat bereits in **Magrunner: Dark Pulse** mehr oder minder überzeugend Motive der mittlerweile fast 100 Jahre alten Kurzgeschichten rund um den Cthulhu-Mythos aufgegriffen. Unbekannt ist derzeit aber, auf welche Art Spiel wir uns konkret einstellen können bzw. ob uns ein weiterer Survival-Horror-

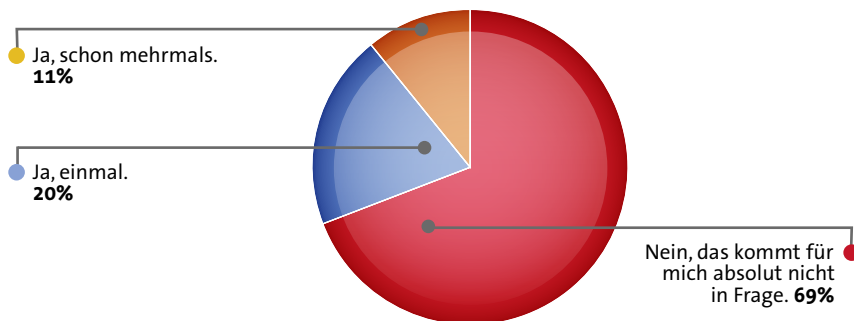
Shooter wie das 2005 erschienene **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** erwartet. Die bisher veröffentlichten Konzeptzeichnungen von Friedhöfen und verlassenen Herrenhäusern lassen in jedem Fall auf ein sehr düsteres Setting schließen. Klar, ist ja auch Lovecraft. **DH**



Auch den **Contracts-Modus** wird's im neuen Teil wieder geben.

Umfrage

»Haben Sie schon mal für ein Crowdfunding-Spieleprojekt gespendet, etwa auf Kickstarter?«



Ergebnis: Wenn man sich anschaut, wie viel Geld allein 2013 über Kickstarter für kommende Spiele gespendet wurde (mehr dazu im Report »Das war 2013« ab Seite 102), müsste man annehmen, jeder von uns hätte dort schon mal Geld gelassen. Und nicht zu knapp. Aber das ist natürlich Unfug, denn wäre dem so, wären Ubisoft und Co. vielleicht nicht von heute auf morgen überflüssig, aber doch deutlich unwichtiger, als sie es aktuell noch sind. Viel erstaunlicher ist, dass sich tatsächlich schon 31 Prozent der Umfrageteilnehmer am Crowdfunding beteiligt haben. Das sind mehr als von uns ursprünglich angenommen. Kickstarter und andere Crowdfunding-Plattformen entwickeln sich immer mehr zu festen Größen in der Branche. Jetzt müssen die Spiele nur noch gut werden. Wir drücken den 31 Prozent die Daumen!

Verkaufs-Charts Januar



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Assassins Creed 4: Black Flag
2	(2)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
3	(6)	Battlefield 4
4	(3)	Call of Duty: Ghosts
5	(8)	Die Sims 3: Into the Future (LE)
6	(5)	Fussball Manager 14
7	(10)	Die Sims 3: Starter-Set
8	(14)	Diablo 3
9	(4)	Battlefield 4 Premium Code
10	(7)	Fifa 14
11	(15)	Anno 2070 (Königsedition)
12	(11)	Need for Speed: Rivals (Limited Ed.)
13	NEU	Age of Empires 3 Complete
14	(18)	Guild Wars 2: Heroic Edition
15	(12)	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
16	(16)	Skyrim (Legendary Edition)
17	(17)	Sim City
18	WIEDER DA	Starcraft: Heart of the Swarm
19	WIEDER DA	Starcraft: Wings of Liberty
20	WIEDER DA	Arma 3 (Deluxe D1-Edition)

Quelle: 1.1. Januar 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Valve begeistert mit SteamVR

Auf der hauseigenen Entwickler-Konferenz »Steam Dev Days« begeistert Valve Spiele-Entwickler mit seiner eigenen Vision von Virtual-Reality-Gaming: Sowohl die Software-Schnittstelle SteamVR, welche die Spieleplattform für VR-Brillen optimiert, als auch ein vorgeführter Brillen-Prototyp scheinen die noch junge Technologie auf ein neues Qualitätslevel zu katapultieren. Augenzeugen und Probetester sind gleichermaßen euphorisch. Die Spielerfahrung sei derart einnehmend, dass dem »eigenen Verstand vorgegaukelt werde, sich an einem anderen Ort zu befinden«. Oculus-Entwickler Palmer Luckey spricht sogar von der »besten VR-Erfahrung der Welt«, David Hensley von Tripwire vergleicht die Technik mit einem »Holo-deck« à la **Star Trek**. Zwar ist die vorgeführte Hardware nur ein betriebsinterner Prototyp, und Valve beabsichtigt offenbar, keine eigene VR-Brille auf den Markt zu bringen, doch in Zusammenarbeit mit dem Team von Oculus Rift will man ein VR-System entwickeln, das bis 2015 die Probleme des VR-Gamings ausbügeln soll. **DH**



Mit verbesserter Reaktionszeit und Auflösung will Valve das **VR-Gefühl** endlich salonfähig machen.

Marvel-Schwund

Wer sich zum Jahreswechsel ein Spiel der Comic-Schmiede Marvel bei Steam kaufen wollte, der dürfte sehr wahrscheinlich große Augen gemacht haben. Denn viele der Marvel-Titel gibt's nicht mehr in digitaler Fassung bei Steam (das betrifft übrigens auch die Konsolen-Versionen von Xbox-Live und PSN). So sucht man Titel wie **Deadpool**, **Spider-Man: Web of Shadows** oder **X-Men: The Official Game** vergeblich. Auch wenn nicht alle Spiele abgetaucht sind (**The Amazing Spider-Man** zum Beispiel), so ist die Verwunderung doch groß, zumal tagelang keine offizielle Stellungnahme dazu erfolgt ist und die Titel bisher auch nicht wieder aufgetaucht sind. Mittlerweile wissen wir mehr: Wie schon vorab gemunkelt wurde, sind ablaufende Lizenz-Verträge zwischen Marvel und Publisher Activision die Ursache für die verschwundenen Spiele. Für Verbraucher nicht unbedingt eine gute Nachricht – wer die Spiele haben will, muss also zur Ladenversion greifen und sollte das wohl auch demnächst tun. Denn ob und wann die nicht-digitalen Kopien ebenfalls urplötzlich aus den Regalen verschwinden, ist ungewiss. **DH**



Und dabei liebt **Deadpool** sein eigenes Spiel so sehr.

Evolve

2014 könnte für Fans von Alien-Bedrohungen spannend werden: Nach Sega und **Alien: Isolation** kündigten Turtle Rock Studios, die Entwickler der unterhaltsamen **Left 4 Dead**-Zombie-Shooter, für den Herbst 2014 den Sci-Fi-Multiplayer-Shooter **Evolve** an. Im Spiel stellt ein Team von vier intergalaktischen Jägern blutrünstigen Alien-Kreaturen auf fremden Planeten nach. Das hat (anders als in **Alien: Isolation**) allerdings wenig mit klaustrophobischem Horror zu tun – stattdessen kämpfen wir an der Seite von drei menschlichen Kameraden stets gegen eines der Monster. Dank verschiedener Jäger-Klassen und -Fertigkeiten sind Teamplay und Taktik gefragt, um die mächtigen Kreaturen zu Fall zu bringen. Die entwickeln sich obendrein im Spielverlauf zu immer größeren und gefährlicheren Bestien weiter. Besonders spannend: Das Monster wird – **Left 4 Dead** lässt grüßen – ebenfalls von einem Spieler gesteuert. Hoffentlich stimmt die Balance dieser ungewöhnlichen, asymmetrischen Multiplayer-Spielidee. Bis zur nächsten Ausgabe sollten wir bereits handfeste Spieleindrücke gesammelt haben. **DH**

Gibt man ihm genügend Zeit, wächst das Alien zu einem riesigen Monster heran.



Copyright-Scharmützel auf YouTube

Die internationale Let's Play-Szene läuft Sturm: Plötzlich werden Spiele-Videos oder Clips mit urheberrechtlich geschützten Musik-Abschnitten in weit größeren Ausmaßen durch Copyright-Ansprüche lahm gelegt als bisher üblich. Jeder deutsche YouTube-Nutzer hat sich wohl schon mal über GEMA-geschützte Musik-Videos geärgert, doch die neue Sanktionswelt arbeitet in weltweitem Rahmen und bedroht die Existenz zahlreicher Channel-Betreiber, die finanziell auf die Werbeeinnahmen angewiesen sind. Schuld daran ist offenbar ein verschärfter

Such-Algorithmus: Das YouTube-eigene Content-ID-System filtert mit erweitertem Radius Videos und vergleicht sie mit eingetragenen geschützten Inhalten. Das wiederum wird den Rechteinhabern (Publishern, Musik-Produzenten etc.) gemeldet – und die sanktionieren dann: Betroffene YouTuber können keine Werbeeinnahmen mehr für einzelne Clips einstreichen, im schlimmeren Fall droht eine Schließung des Kanals. YouTube empfiehlt, die Ansprüche zu umgehen – etwa Spielszenen ohne Ingame-Sound zu zeigen. **DH**



Star Wars: Attack Squadron

2014 dürfen sich X-Wing und Tie Fighter erneut im intergalaktischen Wettstreit messen. Mit **Star Wars: Attack Squadron** plant Disney ein Weltraum-Actionspiel, in dem wir wahlweise als Pilot des Imperiums für totalitäre Ordnung kämpfen oder uns auf die Seite der Rebellen schlagen. Bis zu 16 Spieler sollen in den teambasierten Matches gegeneinander antreten können. Ausrüstung, neue Schiffe und kosmetische Upgrades verdienen wir uns mit gewonnenen Schlachten oder eventuell auch mit Echtgeld, denn inwieweit ein Free2Play-Bezahlmodell integriert werden soll, ist derzeit noch nicht bekannt. Sehr wahrscheinlich ist hingegen, dass das Setting rund um Rebellen und Imperium als Einstimmung auf den neuen **Star Wars**-Film zu verstehen ist. Wer sich darüber freut, kann sich bereits jetzt mit einem Disney-Account für die geschlossene Beta anmelden. **DH**



In hoffentlich kurzweiligen **Dog-Fights** kämpft man entweder im Team oder jeder gegen jeden.

Die Steam-Invasion

Florian Klein
Ressortleiter Hardware
florian@gamestar.de



Eine »Steam Machine« ist zwar nur ein stinknormaler (Mini-)PC fürs Wohnzimmer, ich will aber trotzdem eine. Und zwar mit Valves, auf Linux basierendem Betriebssystem »Steam OS«, denn das ist im Gegensatz zu Windows kostenlos. Allerdings muss erst das Problem der nur auf Windows-PCs mit DirectX lauffähigen AAA-Titel von der kommenden Streaming-Funktion des Steam-Clients gelöst werden – dann berechnet mein Windows-PC die Spielegrafik und schickt sie per LAN auf meine Steam Machine. Steams Invasion des Wohnzimmers dürfte (in meinem Fall zumindest) gelingen, denn die Expansion kostet mich nichts: Mein alter, eigentlich ausgemusterter Spiele-PC kann seine Zukunft als Steam Machine kaum fassen, Steam OS ist gratis und höchstens für den (optionalen) Steam Controller gebe ich eventuell etwas Geld aus – falls der sich als halbwegs präziser Mausersatz herausstellt. Allerdings wird Valve damit mehr und mehr zum Torwächter der PC-Spiele – ohne Steam geht in Zukunft noch weniger. Und die Plattform selbst ist längst nicht so offen, wie das Konzept der Steam Machines & Co: Ungekürzte Versionen diverser Titel sind in Deutschland nicht erhältlich, Gebrauchtspele unverkäuflich. Und jede Monokultur bringt langfristig mehr Nach- als Vorteile.

Thief

Wir durften Anfang Januar eine neue, recht fortgeschrittene Vorab-Version von **Thief** auf der PS4 spielen. Rund vier Stunden verbrachten wir mit den Schleich-Abenteuern und hatten dabei wirklich Spaß. Wie auch in den alten Spielen übt das das Schleichen, Lauern und Lauschen einen großen Reiz aus, und das wird auch auf Dauer nicht langweilig. Ebenso freuten wir uns über die dichte Atmosphäre sowie weitläufige Level-Abschnitte mit vielen Abkürzungen, Schleichwegen und gut versteckten Schätzen. Als Schwäche empfanden wir lediglich die KI der Gegner. Eine Wache wird etwa nicht misstrauisch, wenn der Kollege



Schleichen, lauern und im richtigen Moment die Langfinger ausstrecken – das macht in **Thief** richtig Spaß!

plötzlich nicht mehr auftaucht, weil wir ihn überrumpelt und seinen Körper versteckt haben. Und werden wir entdeckt, während wir auf einem Dachbalken turnen, haben unsere KI-Gegner sichtbare Probleme damit, den Weg zu uns zu finden. Unentschlossen laufen sie umher. Wir hoffen, im fertigen Spiel erwarten uns schlauere Widersacher. **SST**

Mafia-Entwickler macht dicht

Lange war es verdächtig still um 2K Czech, doch nun steht fest: Das Prager Studio hinter den Spielereihen **Hidden & Dangerous** und **Mafia** wird geschlossen. Das gab Publisher 2K Games Anfang Januar bekannt. Während manche Angestellte ihren Job verloren, werden einige Teammitglieder ins kalifornische 2K-Hauptquartier übernommen. Andere gingen in 2K Czechs Zweit-Standort im tschechischen Brno über. Obwohl also ein ganzes Studio schließen musste, bleibt der Name 2K Czech erhalten. Angeblich arbeitete das Prager Team an **Mafia 3**, das mit der Studio-Schließung aber nicht gestorben sein soll. Einigen Gerüchten und Indizien auf Karriere-Webseiten zufolge hat 2K Games das Projekt mittlerweile einem neu gegründeten 2K-Studio in San Francisco übertragen, wo es von Grund auf neu entstehen wird. Eine offizielle Stellungnahme gibt es hierzu nicht. Froh wären wir allemal, wenn es irgendwann ein Wiedersehen mit der Spielereihe rund um das organisierte Verbrechen gäbe. **SST**



Kingdom Come Deliverance

Mittelaltersetting ohne Fantasy-Elemente? Geht das? Zum Glück gibt's heutzutage eine Alternative zu skeptischen Publishern: Ritter-Fans können seit dem 22. Januar auf Kickstarter entscheiden, ob **Kingdom Come: Deliverance** eine Chance bekommt. Ambitioniert ist das Projekt von Warhorse auf jeden Fall, Vorbilder für die offene Mittelalterwelt sind unter anderem **Dark Souls**, **Skyrim** und das von Fans geliebte **Mount & Blade**. Thronstreitigkeiten im Heiligen römischen Reich deutscher Nation bilden den Rahmen für die nicht-lineare Kampagne, taktische First-Person-Kämpfe, nachvollziehbar handelnde NPCs und ein Crafting-System versprechen Spieltiefe. **JR**



Auch **Kämpfe gegen einzelne** Gegner sind mit schwerer Rüstung eine Herausforderung.

Thief™

Der Meisterdieb geht um!

Jetzt wird es persönlich! Auf der Suche nach Antworten tritt Meisterdieb Garrett aus den Schatten.

Dies ist nicht mehr die Stadt die er einmal kannte. Als Meisterdieb Garrett auf einem Leichenkarren erwacht der durch das Stadttor rollt, umgibt ihn das blanke Chaos. Hungernde Familien säumen den Weg, Obdachlose ziehen jammernd durch die Gassen und die Wache richtet wahllos Menschen auf offener Straße. Wie konnte seine Stadt nur so verkommen? Garrett huscht in die Schatten und kennt nur noch ein Ziel. Er muss Basso, seinen alten Freund aufzusuchen und herausfinden, was geschehen ist.

In „Thief“ schlüpfen wir in die Lederkluft des Meisterdiebs und begeben uns auf die Suche nach Antworten. Über den Dächern der Stadt gibt es allerlei zu entdecken, überall laden Fenster und Türen zu kleinen Diebestouren ein, doch wir haben vorerst andere Ziele. Unsere Begegnung mit Basso lässt uns jedoch nur noch verwirrt dastehen. Über ein Jahr waren wir vom Erdboden verschwunden. Während dieser Zeit hat der finstere Baron Northcrest die Stadt seinem Fortschritts-Wahn unterworfen. Das Volk wird von der Wache schikaniert und von einer seltsamen Krankheit heimgesucht. Wir bren-

nen darauf, den Geschehnissen auf den Grund zu gehen, doch fehlen uns hierzu noch die nötigen Ressourcen und Fähigkeiten. Passend, dass Basso gleich einen ersten Auftrag für uns hat...

DIE STADT ALS SPIELPLATZ

Bevor wir uns auf unsere erste große Mission begeben, nutzen wir erst einmal die Verschnaufpause und begeben uns auf eine ausgiebige Entdeckungsreise. Die Stadt ist so etwas wie der heimliche Star des Spiels. Sämtliche Areale wirken aus einem Guss und lebendig. Von überall her tönen die Gespräche der Bewohner, welche wiederum interessante Informationen zu versteckten Schätzen offenbaren. Schritt für Schritt lernen wir Garretts Fähigkeiten besser zu nutzen und huschen bald von Dach zu Dach immer auf der Suche nach lohnender Beute. Unser hart erarbeitetes Gold investieren wir sogleich in neues Inventar wie verschiedene Pfeilspitzen oder Spezialwerkzeuge. Mit einem Schraubenschlüssel können wir uns etwa Zugang zu neuen, bisher verschlossenen Gebieten verschaffen. Löblich: der Schwierigkeitsgrad von „Thief“ lässt sich ganz den eigenen Vorlieben anpassen. Bereits der Standard-Schwierigkeitsgrad ist angenehm fordernd, stets

ALLE TRAILER
HIER:





Die Welt zu Füßen

Über den Dächern der Stadt planen wir in Ruhe unser weiteres Vorgehen.

müssen wir auf der Hut vor den aufmerksamen Wachen sein. Wer es gern schwieriger mag, schraubt den Schwierigkeitsgrad nach oben und stellt für die ultimative Herausforderung noch alle Hilfsfunktionen aus.

AUF DER SUCHE NACH ANTWORTEN

Am Ende unseres Streifzugs fühlen wir uns ausreichend gewappnet und starten unseren ersten, großen Auftrag.

Die Hauptstory wird in sehr umfangreichen, abgeschlossenen Missionen erzählt. Alle Aufträge sind clever gestaltet und bieten stets mehrere Lösungswege. Auf unserer Suche nach Antworten treffen wir in den düsteren Schauplätzen auf allerlei skurrile Gestalten. Da ist zum einen die Königin der Bettler, das allsehende Auge der Schatten. Trotz ihrer Blindheit findet sie sich bestens zurecht, und man munkelt, sie könne durch die Augen der Ratten und Bettler in den Straßen mehr sehen als die meisten anderen Menschen. Durch sie lernt Garrett, seine Fokus-Fähigkeiten besser zu nutzen, was uns stets neue, nützliche Fähigkeiten freischaltet.

Mit Fortlauf der Geschichte wird Garrett immer tiefer in den Strudel der Ereignisse gezogen und erkennt, dass die Konflikte der Stadt eng mit seinem persönlichen Schicksal verwoben sind. Auf der einen Seite steht die vom charismatischen Orion angeführte Rebellion. Als „Stimme des Volkes“ stellt sich Orion dem Baron in den Weg und kündigt sich zusammen mit einer Handvoll seiner treuesten Anhänger um die Kranken und Schwachen. Sein Widersacher und Garretts Nemesis ist der Diebesfänger-General. Die rechte Hand des Barons ist der rück-

sichtslose Kommandant der Stadtwache. Um die Interessen des Barons zu wahren geht er buchstäblich über Leichen und hat es dabei auch auf Garrett abgesehen. Mit „Thief“ erwartet euch ein herausforderndes und abwechslungsreiches Schleich-Erlebnis mit Nervenkitzel-Garantie. Auch nach Stunden huschen wir immer noch gern über die Dächer der Stadt, immer auf der Suche nach neuer Beute. Darüber hinaus bietet „Thief“ eine spannende Geschichte, interessante Charaktere und eine hervorragende deutsche Vertonung.

Start: 28. Februar 2014

USK: ab 16 Jahren

Preis: 50 Euro (PC), 60 Euro (PS3, X360), 70 Euro (PS4, XONE)

Hersteller: Square Enix

www.thiefgame.com



Zweilightige Charaktere

Garrett trifft auf allerlei finstere Figuren, wie etwa den skrupellosen Diebesfänger-General.



Gute Nacht! Diebe sollten für jede Situation den passenden Pfeil dabei haben.

Titanfall

Das erste Spiel der Call-of-Duty-Erfinder seit ihrer Trennung von Activision richtet sich an all jene, denen Battlefield und Co. zu behäbig sind. Und das ausgerechnet mit den vermeintlich lahmsten Computerspiel-Vehikeln: mit Mechs! Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn (Titanfall ist das Erstlingswerk)**
Termin: **13.3.2014** Status: **zu 90 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Nur zwölf Spieler? Da lachen ja die ... ach, da lachen nicht nur die Hühner, da lachen alle! Selbst **Call of Duty** bietet Matches für 18 Teilnehmer an. Also 18 Spieler sollten es im Minimum ja wohl sein. Besser noch 64. Oder 150! Okay, wir übertreiben vielleicht (ganz sicher sogar), aber Respawn will uns in **Titanfall** ernsthaft mit gerade mal elf weiteren Mitspielern auf die Maps schicken. Zumindest auf den ersten Blick erscheint uns das dann doch ein bisschen mickrig. Da können die Entwickler des ei-


gentlich verflucht vielversprechenden Multiplayer-Shooters noch so oft behaupten, das sei ja alles gar nicht so dramatisch, weil außerdem noch KI-Soldaten mit am Start sind. Und die Mechs, die auch ohne unser Zutun über die Karten stampfen können.

Sie merken schon, dieses **Titanfall** lässt uns noch ein bisschen fragend zurück, nicht alles an dem fetzigen Multiplayer-Shooter verbuchen wir bereits unter »Wow, super!«. Deswegen haben wir beim Entwickler Respawn nachgefragt. Steve Fukuda, Game Director von **Titanfall** antwortet auf unsere

Bedenken bezüglich der Spieleranzahl: »Das Coole daran ist ja, dass neue Spieler oft gar nicht merken, dass sie auf KI-Gegner schießen. Sie sacken Kills ein und haben Spaß, selbst, wenn sie am Ende verlieren.« Nun ja, wir sehen das selbst nach Fukudas Aussage noch ein bisschen anders. Doch dazu später mehr. Zunächst einmal wollen wir explizit loben, dass da endlich mal jemand was im großen Stile abseits von **Battlefield** und **Call of Duty** probiert und sich dabei auf das besinnt, was Shooter vor über zehn Jahren so faszinierend gemacht hat: die Möglichkeit, sich schneller und damit besser als andere über >>>



Wie riesig die **Titanen** sind, lässt sich wunderbar anhand dieser Schlachtszene auf der Map Fracture erkennen. Während der weiße Koloss das Feuer auf sich lenkt, positionieren sich zig Piloten, um dem gegnerischen grünen Mech ebenfalls zuzusetzen.



Wenn sich ein gegnerischer Pilot per Jetpack oder Sprung von einem Hausdach auf den **Rücken** unseres Mechs geschwungen hat und die Elektronik zerballert, bleibt uns oft nur noch der Ausstieg aus dem Titanen als Überlebenslösung.

Die Soldaten heißen in Titanfall **Piloten**, weil sie eben auch im Cockpit eines Mechs sitzen können.

Mit einem grünen Kreis markieren wir den Punkt, an dem unser Titan landen soll.

⊕ Stärken

- + tolle Optik
- + superschnell
- + komplexe Bewegungsoptionen
- + Mechs!

⊖ Schwächen

- geringe Spieleranzahl
- KI-Soldaten können sich als Fehler herausstellen
- Werden Elemente der Story-Kampagne auf Dauer nicht nervig?

Die Titanen



Ogre

Der **Ogre** ist die schwerstgepanzerter Kampfmaschine in Titanfall. Seine dicke Stahlhaut schützt ihn auch eine Weile vor schwerem Beschuss, während er mit seinem Standard-Mini-Raketenwerfer Salven von bis zu acht Geschossen abfeuern kann.



Stryder

Der **Stryder** ist der agile Gegenpart zum Ogre. Dank zusätzlicher Schubdüsen weicht er Geschossen aus. Das geht aber auf Kosten der Panzerung, weswegen wir in einem Stryder dem direkten Duell mit anderen Titanen aus dem Weg gehen sollten.



Atlas

Der **Atlas** ist der Allrounder unter den Titanen. Er ist nicht ganz so wendig wie der Stryder, aber dünner gepanzert als der Ogre. Der Atlas empfiehlt sich deswegen als Einsteigertitan, um sich mit den grundlegenden Mechanismen der Mechs vertraut zu machen.

die Karten zu bewegen und sich so im wahren Sinne spielerische Vorteile zu erbetzen. Aber jetzt mal halblang: KI-Soldaten, Mechs, **Titanfall**? Was zum Kuckuck soll das werden?

Der große Multiplayer-Shooter-Hit 2014. Drunter machen's die Typen bei Respawn nämlich nicht. Auch wenn **Titanfall** der erste Titel des circa 75 Mann starken Studios ist. Warum die Latte trotzdem so hoch hängt, lässt sich einfach erklären: Respawn besteht zur Hälfte aus ehemaligen Infinity-Ward-Mitarbeitern, also also **Call of Duty**-Entwicklern. Gegründet wurde das Studio gar von den ehemaligen Infinity-Ward-Bossen Jason West und Vince Zampella, nachdem die sich im Streit vom Publisher Activision getrennt hatten. Konkreter: Activision-Chef Bobby Kotick hatte die beiden kurzerhand rausgeschmissen, nachdem er von heimlichen Verhandlungen mit Electronic Arts erfahren hatte. Verständliche

Sechs gegen sechs ist zu wenig!

Reaktion seitens Kotick, allerdings hätte man die Angelegenheit sicher eleganter lösen können; etwa indem Activision Infinity Ward die Freiheit eingeräumt hätte, mal was anderes zu machen als immer nur **Call of Duty**. Sei's drum, West und Zampella zogen von dannen, nahmen viele Kollegen mit und gründeten Respawn. Und dieses neue Team will uns in Zeiten von **Battlefield** in Sechs-gegen-Sechs-Kämpfe schicken? Ja, da wärmt das Federvieh schon die Lachmuskeln vor.

Aber trotz der geringen Echtspieler-Anzahl soll **Titanfall** zu jeder Zeit alle unsere Sinne fordern. Und obendrein noch unsere Finger. Und zwar abseits von »Wer ballert schneller?« und »Wer trifft besser?«. Das Spiel kombiniert viele unterschiedliche Aspekte wie »normale« Schießereien zwischen Fußsoldaten, Jetpack-Sausereien und Parkour-Elemente à la **Mirror's Edge** sowie bombastische Kämpfe sowohl mit als auch gegen

riesige Mechs. Alles zusammen ergibt eine furios schnelle Mischung aus moderner Action, wie wir sie aus **Battlefield** und **Call of Duty** kennen, kombiniert mit den Skill-Anforderungen klassischer Mehrspieler von id Software oder Epic. Fukuda beschreibt es im Interview uns gegenüber als eine Mischung aus Jetpiloten-Action (hohe Konzentration, schnelles Entscheidungsvermögen, Kampf in der Vertikalen, Schnellig- und Beweglichkeit) und einem Martial-Arts-Spiel mit all seinen ausgefeilten Kombos. »Natürlich kannst du auch einfach so loslegen und einen Wahnsinnesspaß haben, aber je mehr sich die Spieler mit den Möglichkeiten vertraut gemacht haben, desto anspruchsvoller wird es, und du mußt vieles im Auge behalten und in kürzester Zeit zu deinen Gunsten auswerten«, fügt Fukuda hinzu. Keine Sorge, das mit dem »vertraut machen« dauert keine Jahrhunderte, wie wir schon am eigenen Leib erlebt haben. Unsere ersten Partien in **Titanfall** waren eher so »Geronimooooooooo!« mit dem entsprechenden Ergebnis. Nach ein paar Runden jedoch hatten wir uns zum Teil mit den Möglichkeiten vertraut gemacht und erlebten im Ansatz das, was man nur aus besonders schnellen Shootern kennt: diesen Flow, dieses Einswerden mit der Figur auf dem Monitor und die daraus resultierenden Erfolgserlebnisse.

Man sollte seinen Titanen unbedingt in einer vergleichsweise ruhigen **Ecke** der Map bestellen. Denn immerhin sitzt man nach der Lieferung nicht automatisch in dem Mech, man muss erst hinlaufen und reinklettern.



Einswerden mit der Figur auf dem Monitor – die Figur auf dem Monitor kann ein Soldat mit Knarre im Anschlag, Jetpack auf dem Rücken und Magnetschuhen an den Füßen sein, sie kann aber auch einer der namensgebenden Titanen sein, in die wir hineinschlüpfen. Deswegen nennt Respawn die Soldaten auch nicht Soldaten, sondern Piloten. Anders als man es vielleicht erwarten würde, müssen wir uns unseren Stahlkoloss nicht erspielen, etwa durch Abschüsse oder Teamwork, wir können ihn einfach nach einer gewissen Zeit ordern. Bei unseren An-



Vorne im Bild der flinke Stryder, hinten ein Atlas. Der Stryder weicht den Raketen des Gegners wieselflink aus.

spielsitzungen waren das circa zwei Minuten. Dann haben wir die Möglichkeit, einen Abwurfpunkt zu bestimmen, ein Dropship schmeißt unsere Stahlhaut anschließend an die entsprechende Stelle, und wir schlüpfen hinein. Die Titanen sind allerdings keine lahmen Kolosse, deren Bewegungsgeschwindigkeit an Plattentektonik erinnert, sondern höchst agile Gerätschaften mit unterschiedlichster Bewaffnung. Fette Raketenwerfer werden durch Schutzschilde und flinke

Zum in die Ecke pfeffern

Schubdüsen-Ausweichmanöver gekontert. EMP-Wellen legen zeitweise auch die gesamte Elektronik eines gegnerischen Titans lahm. Inzwischen hat Respawn drei Modelle vorgestellt, die in Beweglichkeit und Feuerkraft variieren. Mehr dazu im Kasten auf Seite 18. Aber so knarzig wie die Ungetüme in **MechCommander** oder **MechWarrior** ist in **Titanfall** nicht eines unterwegs.

Allerdings halten die Titanen auch längst nicht so viel aus wie in anderen Mech-Spielen. Ansonsten wäre die Balance in dem Moment für die Katz, in dem sich der erste Pilot in seine Kampfmaschine schwingt. Auch Fußsoldaten können den Kolossen mächtig zusetzen. Und das nicht nur, indem sie aus der Distanz mit schweren Geschützen darauf ballern. Die coolste Methode, einen Mech zu zerlegen, besteht darin, per Jetpack auf seinen Rücken zu sausen und dann die Elektronik zu zerschießen. Das Gemeine daran: Der Pilot kann zunächst nichts dagegen unternehmen, er muss darauf hoffen, dass einer der Teamkameraden den Parasit von seiner Kampfmaschine ballert. Allerdings müssen wir beim nächsten Anspieltermin dringend ausprobieren, ob wir nicht auch einfach gegen eine Decke oder eine Wand

springen können, um das Problem zu zerquetschen. Wenn unsere Kiste so weit zu Klump geschossen ist, dass nichts mehr geht, hilft nur noch der Schleudersitz. Ggesetzt den Fall, wir betätigen den Auslöser rechtzeitig. Andernfalls kann es uns passieren, dass ein gegnerischer Mech auf Tuchfühlung geht, uns einfach aus unserem Gefährt rupft und in eine Ecke pfeffert. Was so ungesund ist wie eine Kugel zwischen die Augen. Apropos Schleudersitz: Respawn will so etwas wie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade anbieten, ob nun gekoppelt an Ränge (Stichwort »Match-Making«) oder an spezielle, auf Einsteiger ausgelegte Server wissen wir allerdings noch nicht. Aber Anfänger sollen laut Fukuda deutlich weniger sterben: »Wir achten darauf, dass die Spieler nicht so häufig sterben, während sie noch damit beschäftigt sind, das Spiel zu lernen.« Als Beispiel nennt Fukuda uns gegenüber, dass der Schleudersitz eines Anfängers automatisch ausgelöst werden soll, wenn's brenzlig wird. Wem das noch immer

zu unsicher ist, der treibt sich erst mal eine Weile auf der Trainingsmap rum.

Interessant gerade im Zusammenhang mit Anfänger-Erfahrung und Teamspiel ist, dass Respawn komplett darauf verzichtet, uns für irgendwelche Hilfsaktionen zu belohnen. Wir werden nicht wie in **Battlefield 4** Punkte anhäufen, nur weil wir munter Medipacks oder Munition auf der Karte verteilen, uns aber ansonsten anstellen wie jemand mit zwei linken Händen und verbundenen Augen. Wiederbelebungen fallen total flach, wer hinüber ist, ist hinüber und muss neu spawnen. Nur wer zielt und trifft, der wird belohnt. Mit partienübergreifenden Upgrades und Freischaltungen (ja, davon hat sich Respawn für **Titanfall** nicht gelöst) oder mit der Möglichkeit, die Lieferzeiten der Titanen zu verkürzen. Teamspiel soll sich aus der Situation oder durch Voice-Kommunikation ergeben. Die Mechs können etwa als Transportmittel für Teammitglieder dienen (nicht nur Feinde



Sobald wir einen Titanen geordert haben, können wir uns in sein Cockpit klemmen. Wir können den Stahlkoloss aber auch auf **Autopilot** schalten und an unserer Seite kämpfen lassen.

dürfen auf die Rücken der Kolosse springen). Oder die Spieler bündeln massig Kugeln und Raketen zu einem einzigen mächtigen Angriff, der sehr wahrscheinlich einen feindlichen Mech auf der Stelle pulverisiert, indem sie auf den aktiven Schutzschild

Ohne Titan geht's auch

→ (Vortex-Blocker) eines befreundeten Titans ballern. Der sammelt dann alle Kugeln mittels des magnetischen Schilds (fast wie Neo in **Matrix**) ein und kann sie gebündelt auf den Gegner jagen. Aber wie gesagt, derartige Taktiken werden nicht vom Spiel gefördert, man muss schon miteinander reden, um sowas zu stemmen. Was durchaus ein Problem zumindest auf öffentlichen Servern werden dürfte. Niemand redet auf öffentlichen Servern miteinander. Zumindest nicht bei PC-Spielen. Bei Battlefield 4 klappt ja oft nicht mal die stumme Kommunikation über die »Comrose«. Fukuda nennt den Wegfall von unterstützenden Manipulationsmitteln übrigens die »Wir spielen alleine gemeinsam«-Philosophie. Wir nennen es »zurück zu den Wurzeln«. Zu Beginn der Multiplayer-Shooter vor gefühlten Jahrtausenden gab's nämlich noch keine verlockenden Punkte, um ein Zusammenspiel zu forcieren. Da machte man das einfach, weil



man gewinnen wollte. Oder man machte es nicht und verlor im Regelfall.

Die Titanen sind schon so eine saucvolle Sache. Sie werden aber noch mal einen Tick cooler, wenn man bedenkt, dass man nicht mal drinsitzen muss. Auf Autopilot laufen die Dinger neben uns her, bieten uns Feuerchutz oder greifen alles an, was sich in unsere Nähe wagt. Sie funktionieren also fast wie ein Tank-Pet in einem Online-Rollenspiel. Wir können uns etwa auf ein Hausdach verziehen, den Titanen in der Straße unter uns

Stress verbreiten lassen und selbst genüsslich aus der Distanz mit einem Scharfschützengewehr zuschlagen. Allerdings, so gibt Fukuda zu bedenken, ist es für einen von einem Spieler gesteuerten Kampfkoloss ein leichtes, einen Autopilot-Titanen in Nullkommanix zu knacken. Wir sollten also immer clever abwägen, ob und wann es sich wirklich lohnt, unsere Maschine zu verlassen. Nun ja, als alternative Gemeinlichkeit bietet es sich noch an, den Mech in eine Gruppe Gegner krachen lassen. Die Dinger landen nach der Bestellung nämlich rasend schnell.

Das Interface

In unserer kleinen Interface-Kunde zeigen wir Ihnen, mit welchen Anzeigen Sie in Titanfall arbeiten müssen. Leider stehen uns bisher nur Screenshots der Xbox-One-Version von Titanfall zur Verfügung. Das Interface unterscheidet sich aber bis auf die Button-Anzeigen nicht sonderlich von der PC-Version.

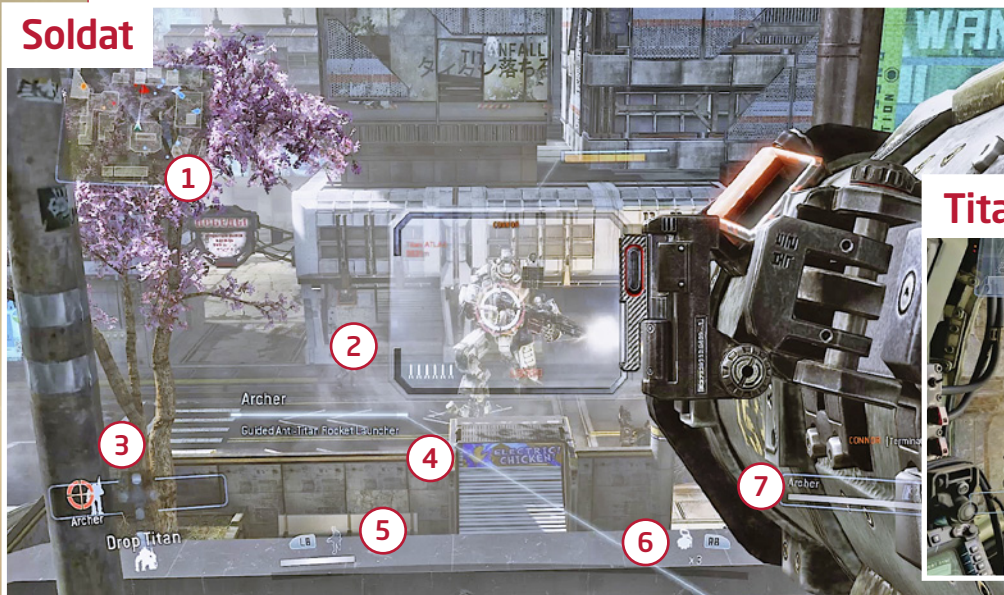
- ① **Map:** Hier sehen wir Freund- wie Feindbewegungen. Letzteres aber nur, wenn die Gegner aktiv sind, also schießen.
- ② **Gegner-Kennung** inklusive aktueller Bewaffnung. Wir sehen also, dass hier ein Atlas vor uns steht. Der Koloss hat noch sechs Rake-

ten und hält eine Knarre mit explosiven 40mm-Geschossen in seinen Stahlklauen.

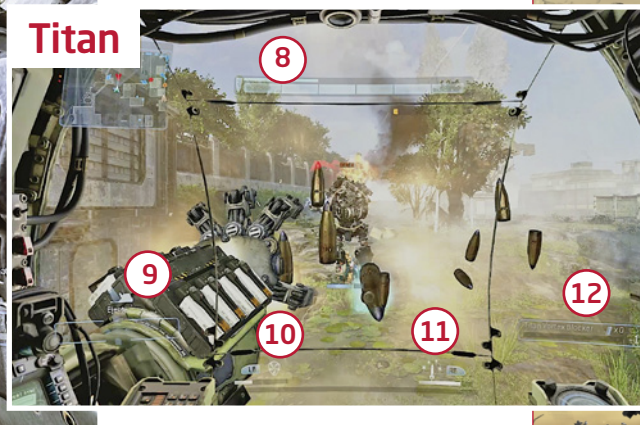
- ③ **Titan-Abwurfbefehl:** Bevor wir die Abwurfstelle für unseren ersten Mech angeben können, müssen wir zwei Minuten warten.
- ④ Unsere aktuell ausgewählte **Waffe**, hier der Archer, eine der Anti-Titan-Knarren.
- ⑤ Die **Spezialfähigkeit** unseres Piloten. Das kleine Männchen signalisiert eine temporäre Tarnfunktion, wir werden also unsichtbar.
- ⑥ **Granaten** aller Art dürfen auch nicht fehlen. Hier eine gewöhnliche Explosiv-Granate.

- ⑦ Abermals unsere ausgewählte **Waffe**, der Archer. Hier allerdings mit zusätzlicher Munitionsanzeige. Wir haben insgesamt 15 Schuss, im Lauf steckt aber immer nur eine Rakete. Mehrfach-Salven fallen also flach.
- ⑧ Der **Zustand** unseres Titans. Erst wenn der untere Balken beginnt, zu schrumpfen und die Farbe zu verändern, wird's für uns riskant.
- ⑨ Unser **Schleudersitz-Befehl**. Er entscheidet oft über Leben und Tod.
- ⑩ Die **Spezialfunktion** des Mechs. Über diese Taste lösen wir den Vortex-Schild aus und können etwa Kugeln stoppen.
- ⑪ Die **Spezialwaffe** des aktuellen Mechs, hier eine effektvolle Raketen-salve.
- ⑫ Der Vortex-Blocker muss sich nach Gebrauch aufladen, wie man am Balken und der »-1« erkennen kann.

Soldat



Titan





Und mit mächtig Wumms! Man sollte also nie zu lange an einer Stelle herumhocken.

Titanen hin, Titanen her, viel spannender erscheint uns aber fast, wie sich die Piloten ohne Metallschale spielen. Wir haben die Jetpacks und die Magnetschuhe ja schon erwähnt. Jetzt fehlt nur noch das passende Terrain dafür. Eine homogene Mischung aus Gebäuden und freier Fläche kennzeichnet die uns bisher bekannten Maps – auf denen übrigens nichts zerstörbar sein wird, die Aufbauten sind nämlich essentiell wichtig. Während sich die Mechs auf den breiten Straßen und den größeren Plätzen am wohlsten fühlen, treiben sich die Soldaten ohne Stahlkorsett besser in und auf und an den Aufbauten rum. Das mitunter Tollste an **Titanfall** ist nämlich, sich flink wie ein Wiesel durch die Straßenschluchten zu bewegen. Das ist ein bisschen wie in **Tribes Vengeance** beispielsweise, nur eben ohne die riesigen Abmessungen. Oder wie in **Mirror's Edge**, nur ohne das Keuchen von Faith. Oder wie in den Klassikern von id Software und Epic, in denen die Spieler die coolsten waren, die den Strafe Jump* im Schlaf beherrschten und deren Translocator-Scheiben* immer an den richtigen Stellen landeten. Wir weichen feindlichen Attacken mit einer Eleganz aus, wie sie nur in weni-

gen anderen Shootern möglich ist. Wir sausen in Windeseile auf ein Hausdach, um von dort die Gegner aufs Korn zu nehmen. Wir springen einfach mal so an eine Wand und fetzen daran hoch. Nicht, weil wir's gerade unbedingt müssten, sondern einfach, weil's geht und eine Wahnsinnslaune bringt. Der Clou an **Titanfall** ist es nun, die Maps so weit zu kennen, dass Bewegungen in der Horizontalen und Vertikalen nicht mehr großartig überlegt werden müssen, sondern intuitiv geschehen. Erst dann kann man sich wirklich auf die Gegner konzentrieren und erst dann wird aus **Titanfall** das Spiel, das sich Respawn vorgestellt hat.

Was uns wieder zu der Sache mit den KI-Soldaten bringt. Die erinnern uns auf den ersten, zweiten und dritten Blick an die Creeps aus **Dota 2** oder ähnlichen Spielen. Einheiten, die hauptsächlich dazu da sind, zu sterben und den Spieler im Level aufsteigen zu lassen. Fukuda bestätigt das: Die KI-Typen seien hauptsächlich Kanonenfutter, also einfache Abschüsse und sollen so für das entscheidende Quäntchen Spaß und für Aufstiegspunkte sorgen, selbst wenn man eine Partie verliert. Aber auch wenn Fukuda uns gegenüber betont, dass Sechs-gegen-Sechs plus KI-Kämpfer genau die richtige Mischung sei und sich das bisher mit unse-

ren Erfahrungen deckt, bleiben wir gegenüber den **Titanfall**-Creeps skeptisch. Wie schon erwähnt, haben wir während unserer Anspiel-Partien bisher nicht groß auf die künstlichen Soldaten achten können. Das wird sich aber spätestens beim Test ändern. Und wollen wir in einem Multiplayer-Shooter auf künstliche Intelligenz schießen, die ja üblicherweise so weit weg von Intelligenz ist wie unser Vorgartenzwerg vom Pferdekopfnebel? Nein, wollen wir nicht! Jeder über den Haufen geschossene KI-Soldat wird uns wie ein billiger Kill erscheinen. Schlimmer noch, wenn wir im Kugelhagel der KI untergehen. Das ist Schmach pur! So was wollen wir schon mal gar nicht. Entgegen der Meinung von Respawn. Und entgegen der Daseinsberechtigung solcher KI-Einheiten in **Dota 2** und Co. Das ganze Konzept beißt sich unserer Meinung nach mit der Idee eines auf Skill ausgelegten Spiels. Aber vielleicht kann man die KI-Typen ja abschalten und durch echte Spieler auffüllen, zumindest in den Modi abseits der Story-Kampagne wie »Hardpoint« (eine Art Mini-Conquest), in denen es weniger Skriptereignisse geben soll, wodurch auch die NPCs weniger wichtig werden.

Moment mal? Story-Kampagne? Richtig gelesen. Anders als andere Shooter verpackt **Titanfall** die Multiplayer-Action nämlich auch noch in eine Story, die in den Kampagnen-Missionen erzählt wird. Mit festen Zielen wie beispielsweise der Rettung eines besonderen NPCs, mit kleinen Erzählsequenzen zu Beginn und zum Ende einer Partie, mit An-

Story-Kampagne?

weisungen von Vorgesetzten während der Schlachten, mit geskripteten Ereignissen, die der ohnehin schon dichten Schlachtatmosphäre noch mal eine Schippe drauf geben sollen. Die Rahmenbedingungen sind folgende: In der Zukunft macht sich ein Bergbau-Unternehmen daran, einen fernen Planeten auszubeuten. Der ist blöderweise relativ frisch von Siedlern in Beschlag ge-

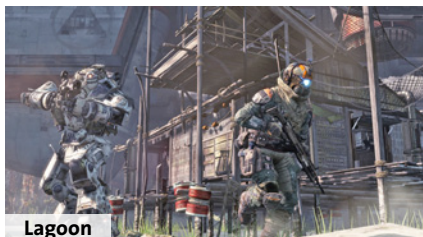
Die Karten

Bisher sind drei der Karten aus **Titanfall** bekannt. Natürlich lässt sich deren Qualität erst nach stundenlangem Spielen beurteilen, aber was wir bisher gesehen haben, gefällt uns ausnehmend gut. Alle drei Maps zeichnen sich durch eine gute Mischung aus freier Fläche und Gebäuden aus. Es gibt also genug Platz für die Mechs, wer aber lieber als Pilot von Hausdach zu Wand zu Hausdach springen möchte, kommt auch auf seine Kosten.



Angel City

Bei **Angel City** handelt es sich um eine Stadtkarte, auf der blühende Bäume farbige Akzente setzen. Hier fühlen sich Piloten besonders wohl, weil die Häuser oft sehr nah aneinander stehen und so Jetpack-Action vom Feinsten erlauben.



Lagoon

Heruntergekommene Holzhäuser auf fragilen Stelzen, Pfützen. Eine Barackenstadt, die irgendwie an einen Western erinnert, das ist die Karte **Lagoon**. Trotz Holzaufbauten lässt sich hier, wie auf den anderen Karten auch, nichts zerstören.



Fracture

Auf **Fracture** haben wir bisher die größten freien Flächen erlebt, ideale Tummelplätze für Titanen, die sich dort rasante Kämpfe liefern können. Die »nackten« Piloten halten sich hingegen besser in den zahlreichen, häufig einzeln stehenden Ruinen auf.

Die Karten scheinen recht abwechslungsreich zu werden. Das **Bergpanorama** hier haben wir bisher noch nicht selbst erlebt.



In dieser Story-Mission müssen wir am Schluss zu einem Abholpunkt fliehen, wo uns ein **Dropship** aufladen soll.

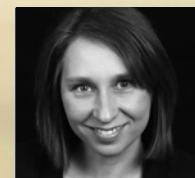
nommen worden, die das mit der Ausbeutung nicht witzig finden und sich wehren. Und wie die sich wehren! Vom Krawumm-Faktor reicht **Titanfall** locker an die neueren **Battlefield**-Titel heran. Bloß dass im Respawn-Spiel alles viel komprimierter passiert als auf den riesigen Schlachtfeldern von Dice und eben durch Skripts unterstützt wird. Es sieht schlicht fantastisch aus, wenn sich im Hintergrund ein mächtiges Raumschiff aus den Wolken schält und mehrere Soldaten mit ihren Jetpacks wilde Kapriolen an Wänden schlagen, während sich im Vordergrund Mechs die Stahlbirnen zu Altmall zerschießen. Da muss man tatsächlich höllisch aufpassen, dass man vor lauter abgedrehter Zuschau-Action nicht vergisst, aufs eigene Wohlbefinden zu achten. Die Frage, die sich allerdings insbesondere bei der Story-Kampagne stellt: Wie oft zünden die Skriptsequenzen? Und ab wann denken wir: »Ach ja, gleich hören wir wieder den einen Satz vom NPC-Vorgesetzten und dann kommt das Schiff und dann ... gäh ...«? Ähnlich wie bei den **Levolution**-Elementen in **Battlefield 4**: Beim ersten und zweiten Mal sind sie noch toll, früher oder später nimmt kaum noch jemand Notiz davon. Und wie oft ertragen wir die immer gleichen Anfangs- und Schlussequenzen, die

Blablabla vom Vorgesetzten

eine Mission einrahmen? So gut die auch sein mögen – irgendwann könnten sie uns als Zeitverschwendung erscheinen.

Das mag überspitzte Meckerei sein, immerhin können wir ja auch ohne Story spielen. Wie in **Battlefield & Co.** soll es auch in **Titanfall** normale Partien geben, mit weniger Gelaber und Skriptereignissen, dafür aber mehr spielbaren Modi – beispielsweise Deathmatch statt Hardpoint-Eroberung. »Wir bieten für alle Karten alle Spielmodi an, mit variierender Intensität der Skripts und mit weniger Dialogen, die sich in der Wiederholung abnutzen könnten«, präzisiert Fukuda. Aha! Gilt dann die Kampagne am Ende selbst für die Entwickler als ein Einmal-und-nie-wieder-Erlebnis? Wieso gibt's die dann überhaupt und nicht einfach einen packenden Singleplayer, fragen wir Fukuda. Der erklärt's folgendermaßen: »Uns war es wichtig, mal was anderes zu riskieren als immer die übliche Kombination aus Solo- und Mehrspieler. Zudem hätten Zeit und Budget gegen einen Singleplayer gesprochen. Für die Story-Kampagne haben wir uns entschieden, weil wir glauben, dass Spieler es mögen, wenn sie wissen, warum sie gegeneinander kämpfen, also einen Kontext für ihr Tun erhalten – und sei er noch

so klein.« Und wir glauben, dass vor allem die Zeit- und Budgetgründe die wirklich entscheidenden für den Wegfall des Singleplayers gewesen sind, und dass die Story-Kampagne eher einen Kompromiss darstellt. So à la »Wir haben schon einiges vom Singleplayer fertig, kriegen ihn aber im gesteckten Zeitrahmen nicht mehr gestemmt, ohne dabei Qualitätseinbußen beim Multiplayer hinnehmen zu müssen, also bauen wir das bereits fertige Zeug in die Online-Schlachten ein«. Eigentlich ein guter Gedanke, der jedoch, wie schon geschildert, auch nach hinten losgehen kann. Aber dass sich Respawn auf den Mehrspieler konzentriert, ist in Anbetracht der Konkurrenz von **Battlefield** und **Call of Duty** nur logisch. Auch wenn bei **Call of Duty** viele Käufer nur die Solo-Kampagne spielen – der Erfolg beider Titel entsteht auf den Mehrspieler-Schlachtfeldern. **PET**



Skeptische Vorfreude

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Titanfall erscheint mir wie das Spiel, das ich schon seit Jahren haben will: schnelle, auf Skill ausgelegte Action mit der nötigen Prise Besonderheit, um sich von den vielen Quake-ähnlichen Free2Play-Shootern da draußen abzuheben. Und ohne durch Belohnungsklimmbimms erzwungenes Teamspiel. Das meiste, was ich bisher ausprobieren konnte, machte einen hervorragenden Eindruck. Allerdings bin ich nicht durch und durch euphorisiert. Die KI-Soldaten und der Story-Kram machen mir Sorgen. Beides erscheint mir wie ein fauler Kompromiss hinsichtlich eines nicht fertigstellbaren Singleplayers und könnte unnötigen Ballast für Titanfall darstellen. Kanonenfutter in einem Spiel, von dem der Entwickler sagt, es sei ein Skill-Spiel? Da heißt sich doch was, das ist doch ein Widerspruch in sich! Außerdem habe noch nie einen Kontext gebraucht, um einen guten Multiplayer-Shooter zu genießen. Dass ich mit der Einstellung nicht ganz allein bin, beweist unter anderem der Erfolg dieses Counter-Strikes, von dem sicher der eine oder andere mal gehört hat.

Potenzial: Sehr gut



Links ein Atlas, rechts ein Stryder hinter einem Schutzschild. Beide leiden gerade unter den Auswirkungen eines **EMP-Angriffs**. Den Soldaten vorne freut's. Er hat Zeit, zu verduften.



Gamestar 01/2014

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Übertaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013

»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z87 G45 GAMING
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung



ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 50,40 €/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.«

Gamers Dream Revision 5.3 Air

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 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⁾



Gamers Dream Revision 5.4 SLI

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 700W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 3.499,-
oder ab 121,30 €/mtl.¹⁾



Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4670K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus GRYPHON
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.199,-
oder ab 39,90 €/mtl.¹⁾



Workstation 5.3 Air

- Intel Core i7-4820K @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 650W Seasonic X-650
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.199,-
oder ab 72,40 €/mtl.¹⁾

Spielbare Baustellen



Betatests sind so 2012, heute heißt das »Early Access«. Wir prüfen 24 Frühaufsteher-Spiele und klären, ob und wo es sich lohnt, vorab Geld zu investieren.

Der Trend geht wohl, wie so viele derzeit, zurück auf **Minecraft**. Ab 17. Mai 2009 verkauft Markus »Notch« Persson die erste Alpha-Version seines Klötzchenspiels. Wer 10 Euro bezahlt, darf bereits losspielen und bekommt alle zukünftigen Versionen kostenlos. Mit den Einnahmen finanziert Persson die Entwicklung, zugleich arbeitet er das Feedback der Spieler ein – beide Seiten profitieren, der Rest ist Spielgeschichte. **Minecraft** gilt als einer der ersten Early-Access-Titel: Man kauft ein unfertiges Spiel und erhält regelmäßig Updates – und am Schluss die fertige Software, ohne Zusatzkosten. In den Folgejahren wächst diese bezahlte Testphase zum Trend: Inspiriert vom **Minecraft**-Erfolg ruft die Indie-Spieleplattform Desura 2011 eine Early-Access-

Initiative ins Leben, im März 2013 zieht Valve mit Steam nach. Dort boomt der Frühzugang, zuletzt etwa verkauften sich sowohl **Starbound** als auch **DayZ** vorab über eine Million Mal. Gerade für Indie-Entwickler ist das eine einmalige Chance; das zusätzliche Geld kann ihnen helfen, bessere Spiele zu entwickeln. Genauso kann es aber Schwarze Schafe geben. Early Access ist für Entwickler nämlich auch die Chance zu Missbrauch und Betrug. Es gibt keine Garantie, dass die Vorabversionen tatsächlich jemals besser werden – oder gar fertig. Angesichts der Flut an Early-Access-Titeln (zu unserem Redaktionsschluss bietet Steam 107 davon) kauft man da schnell mal die Katze im Sack. Um Ihnen böse Überraschungen zu ersparen, haben wir uns 24 Katzen genauer angeschaut und verraten, ob sich die Investition jetzt schon lohnt – oder jemals lohnen wird.

Legende



Mit Sternen bewerten wir den Spielspaß der Vorabversionen. Goldene Sterne zeigen, wie viel Spaß das Spiel derzeit macht. Weiße verraten, welches Potenzial im Titel schlummert, wenn die Entwickler all ihre Pläne umsetzen. Und graue sind voraussichtlich für immer unerreichbar. Die Anzahl der Münzen zeigt hingegen den aktuellen Preis der Vorabversion.

	weniger als 5 Euro
	5 bis 10 Euro
	10 bis 20 Euro
	20 bis 30 Euro
	mehr als 30 Euro

Gemeinsam ergeben die Münzen und Sterne auch eine grobe Preis/Leistungs-Wertung: Wenn ein Spiel gleich viele goldene Sterne und Münzen hat, kann sich der Kauf gerade so lohnen. Spiele mit mehr Sternen als Münzen sind Schnäppchen, Spiele mit mehr Münzen als Sternen überteuert.

Das rote Sofa

Early Access entzaubert

So sehr ich den Entwicklern gönne, dass sie mit dem Early-Access-System eine Möglichkeit haben, ein laufendes Projekt zu finanzieren und gleichzeitig Fans Zugang zu ihrem unfertigen Spiel zu gewähren – ich empfinde das dennoch als ganz schön ärgerlich, weil Spielen damit der Zauber genommen wird. Einst gab es diesen magischen Tag, an dem ein Spiel, auf das ich mich freute, endlich erschien. Ab dann konnte ich mir endlich ein Bild vom fertigen Produkt machen, es erkunden und gut oder schlecht finden. Mit Early Access komme ich viel zu früh in Kontakt mit einigen Spielen, erlebe sie als Rohbau – voller Bugs, nur mit wenigen funktionierenden Features oder geradezu unspielbar. Das ist dann mein Erstdruck. Wenn das Spiel mit der Zeit verbessert wird und vervollständigt wird und irgendwann offiziell fertig ist, hat man sich womöglich längst dran satt gespielt und vielleicht nie richtig Spaß gehabt. Ich rate also jedem, sich wirklich gut zu überlegen, ob er bei Early-Access-Titeln wirklich dabei sein will. Es könnte ganz schön entzaubernd wirken.



Eine einmalige Möglichkeit

Ja, Early Access kann zweifellos entzaubern, das kindliche Wunder am fertigen, großartigen Erlebnis zerstören. Aber es bietet eben auch die einmalige Möglichkeit, an der Entstehung eines Spiels teilzuhaben – und mit Feedback aktiv daran teilzunehmen. Im Idealfall findet nämlich ein organischer Austausch zwischen Entwickler und Spieler statt, es werden nicht bloß Bugs ausgegült, sondern Spielelemente auf eine fundamentale Frage abgeklopft: Macht das Spaß oder kann das weg? Natürlich hat man es in vielen Fällen mit einem Rohbau zu tun, aber wenn daraus irgendwann ein Haus entsteht und man tatsächlich das Gefühl besitzt, beim Bau geholfen zu haben, dann kann das sehr befriedigend sein. Gilt das für alle Spiele?

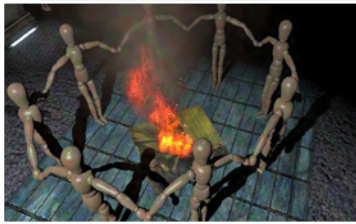
Selbstverständlich nicht. Es wird auch in Zukunft Spiele geben, denen ich absichtlich naiv begegnen will. Ein **Tides of Numenera** beispielsweise würde ich im Early Access nie anfassen, das will ich komplett und unvoreingenommen erleben. Aber ich muss ja keinen Early-Access-Zugang kaufen. Ich kann. Und alleine diese Wahl finde ich großartig. Die gibt's nämlich in keinem anderen Medium.

Paranormal

Entwickler: Matt Cohen **Preis:** 9 Euro

Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Wir erkunden aus der Ego-Perspektive ein offenbar verfluchtes Anwesen.



In Mattel Clarks Haus geht nicht alles mit rechten Dingen zu, im Gegenteil: Der Künstler ist sich sicher, dass es in seiner Bude spukt. Wir steuern Mattel bei seinem Versuch, das Ganze auf Video festzuhalten. Das wirkt wie eine spielbare Form von Blair Witch Project, da wir das gruselige Geschehen durch

die Linse der Kamera beobachten. Coole Idee: Paranormal bleibt auch nach mehreren Anläufen spannend, denn das Spiel löst Ereignisse dynamisch an verschiedenen Orten und zu unterschiedlichen Zeitpunkten aus und liefert uns damit bei erneuten Durchgängen zwar kein völlig neues, aber doch ein spürbar anderes Erlebnis.



Florian Heider Zugegeben, wirklich innovativ ist die Ausgangslage in Paranormal nicht. Dafür trumpft das Spiel mit einigen Schreckmomenten und vor allem dem dynamischen Triggersystem auf. Letzteres hält vor allem bei weiteren Anläufen die Spannung hoch. Ich rechne zwar immer mit fiesen Überraschungen, die treten aber meist erst dann ein, wenn ich sie eben gerade doch nicht erwarte. Für den geringen Preis bekomme ich bereits jetzt ein sehr unterhaltsames Spiel. Für die Zukunft plant der Entwickler neben einigen (kostenlosen) DLCs auch noch die Unterstützung von Oculus Rift. Das dürfte für noch größere Schockmomente sorgen. Ich freu mich schon drauf.

Spielspass ★★★★★

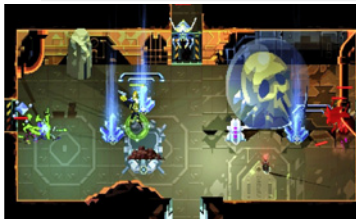
Preis ●●●●●

Dungeon of the Endless

Entwickler: Amplitude Studios **Preis:** 12 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Wir kämpfen uns durch zufallsgenerierte Dungeons, während wir gleichzeitig unser Raumschiff beschützen.



Dungeon of the Endless kann man sich wie eine Kreuzung aus Tower Defense und Diablo vorstellen. Nach dem Absturz unseres Raumschiffs finden wir uns mit bis zu vier Koop-Helden in einem zufallsgeneriertem Komplex wieder, aus dem wir entkommen müssen. Also kämpfen wir uns von Raum zu

Raum, haben dabei aber immer ein Auge auf den Kern unseres Schiffes, den wir wie in einem Tower-Defense-Spiel vor anrückenden Gegnerwellen beschützen müssen. Mit der Zeit steigen unsere Helden zwar im Level auf, das bringt uns momentan wegen der noch nicht eingebauten Talentbäume aber kaum Vorteile.



Jochen Gebauer Die Spielprinzipien von Tower Defense- und klassischen Action-Rollenspielen zusammenzuwerfen, ist eine ziemlich gute Idee. Die Mechaniken machen einzeln schon Spaß, zusammen entwickeln sie aber eine faszinierende Suchtschleife. Auch grafisch gefällt mir Dungeon of the Endless mit seinem Retro-Pixel-Charme. Für 12 Euro bekommt man trotz der frühen Entwicklungsphase zudem schon ziemlich viel

Spiel geboten. Ich kann meine Charaktere entwickeln, handeln und sogar NPCs rekrutieren. Leider fehlt noch der komplette Talentbaum, und das kratzt gehörig an der Langzeitmotivation. Für kurze Sessions lohnt sich das Spiel aber schon jetzt allemal.

Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

7 Days to Die

Entwickler: The Fun Pimps **Preis:** 32 Euro

Status: zu 60% fertig

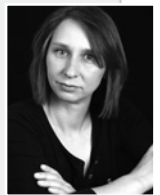
Worum geht's: Minecraft trifft DayZ: Wir kämpfen gegen Zombiehorden ums Überleben.

7 Days to Die zeichnet ein düsteres Bild unserer Zukunft: Auf den dritten Weltkrieg folgt zu allem Überfluss auch noch ein Zombie-Virus. Um unsere Haut zu retten, craften wir nützliche Gegenstände und bauen uns mit Fallen gespickte Verteidigungsanlagen, die uns vor ungebetenem Besuch schützen.

Wir können den Zombies aber auch ganz klassisch mit Schießseisen zu Leibe rücken. Nach Sonnenuntergang wird's besonders gefährlich, da die Untoten dann extrem aggressiv werden. In der Summe ist 7 Days to Die ein Minecraft-Verschnitt mit stärkerem Fokus auf dem Survival-Aspekt und vor allen Dingen vielen, vielen Untoten.



Petra Schmitz Irgendwie kommt mir das alles bekannt vor. 7 Days to Die kopiert an vielen Stellen, besonders Minecraft und DayZ. Andererseits wurden auch diese Spiele nicht aus dem Nichts geboren. Letztendlich ist für den Erfolg eines Titels entscheidend, ob er sich trotz aller Anleihen wie etwas Eigenes, Selbstständiges anfühlt. Das ist bei 7 Days to Die für mich allerdings noch nicht der Fall. Trotzdem gibt es Hoffnung, schließlich haben The Fun Pimps noch viel mit ihrem Titel vor: Talentbäume, benutzbare Fahrzeuge, weitere Gegnertypen und mehr; das Potenzial für ein klasse Spiel mit eigener Identität ist vorhanden. Die Entwickler müssen es nur noch zu nutzen wissen.



Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

War for the Overworld

Entwickler: Subterranean Games **Preis:** 21 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Als dunkler Herrscher bauen und verteidigen wir einen Dungeon.

War for the Overworld erinnert uns auf den ersten, zweiten und dritten Blick an Bullfrogs Dungeon Keeper-Reihe. Wie im großen Vorbild spielen wir mal keinen strahlenden Helden, sondern einen finsternen Höhlenfürsten. Als solcher lassen wir von fleißigen Imps einen Dungeon nach unserem Gusto in den Untergrund meißeln und beherbergen darin eine Reihe finsterner Kreaturen. Damit die uns freundlich gesinnt bleiben und unseren Dungeon-Kern gegen die immer wieder einfallenden Helden und andere Dungeon-Fürsten verteidigen, müssen wir ihre unterschiedlichen Bedürfnisse erfüllen und sie regelmäßig entlohnen.



Johannes Rohe In den bislang spielbaren, sehr kurzen Levels fängt War for the Overworld erstaunlich viel des alten Dungeon Keeper-Flairs ein. Man merkt in jeder Minute, dass hier echte Fans des Originals am Werk sind, die auch schon in der Mod-Community aktiv waren. Darüber hinaus fehlt es dem Spiel aber noch an Alleinstellungsmerkmalen. Nicht einmal grafisch hebt man sich deutlich vom geistigen Vorgänger aus dem Jahr 1999 ab. Das mag so gewollt sein, ich hätte mir trotzdem eine optische Frischzellenkur gewünscht, denn wer ein Spiel sucht, das aussieht wie Dungeon Keeper 2 und sich spielt wie Dungeon Keeper 2, der spielt doch Dungeon Keeper 2, oder?



Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

Interstellar Marines

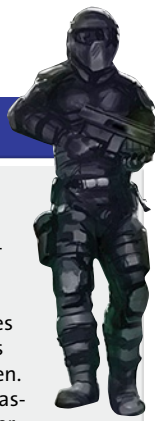
Entwickler: Zero Point Software **Preis:** 14 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Als Space Marines liefern wir uns Multiplayer-Gefechte in dynamisch wechselnder Umwelt.



Interstellar Marines will Space Marines wieder cool machen. Neben den eher klassischen Mehrspieler-Schießereien versuchen die Entwickler das bisher vor allem mit dynamischen Karten zu erreichen: Alle paar Minuten ändern sich die Umweltbedingungen der Maps und wir müssen taktisch drauf reagieren. Plötzlich fallen die Lichter aus und wir sind auf unsere Taschenlampe angewiesen, verraten aber damit unsere Position. Und wenn es regnet, öffnen wir lieber unser Visier, opfern dafür aber unser HUD. Coole Features wie ein Levelsystem stehen aber derzeit leider noch in den Sternen.



Kerbal Space Program

Entwickler: Squad **Preis:** 25 Euro

Status: zu 80% fertig

Worum geht's: Wir entwickeln unser eigenes Raumfahrtprogramm und steuern Erkundungsflüge in das Universum.



Kerbal Space Program ist das perfekte Spiel für jeden, der schon als Kind aus Bauklötzen Raketen bastelte. Wir zimmern uns aus zahlreichen Einzelteilen ein Raumschiff zusammen und starten Expeditionen zu fremden Planeten. Viele unserer interstellaren Missionen enden aber schon in Nachbars Vorgarten. Angehende Kerbonauten sollten ein Verständnis für Physik und einiges an Lernbereitschaft mitbringen, hinter der knuffigen Fassade versteckt sich nämlich eine potente Simulation. Neben dem Sandbox- gibt's auch einen Karriere-Modus, in dem wir uns mit Forschungspunkten nach und nach neue Bauteile kaufen können.



Petra Schmitz »Warning: This is Early Access!« ist der erste Schriftzug, der mich in Interstellar Marines begrüßt – und das Ausrufezeichen steht leider zu Recht dort: Lediglich ein Spiel-Modus (Domination), eine einzige Waffe und fast menschenleere Server stehen derzeit zur Verfügung. Der stärkste Pluspunkt ist dabei bisher die Atmosphäre. Sowohl Grafik als auch Art-Design sind auf hohem Niveau und schaffen eine glaubhafte Welt. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, reicht das aber bisher noch lange nicht. Ich warte gespannt auf den geplanten Koop-Modus und das Skill-System sowie neue Waffen und Spielmodi. Bis dahin kann ich vom Kauf nur abraten.

Johannes Rohe Juhu, mein erster erfolgreicher Start! Wow, ein stabiler Orbit! Uuh, ein Weltraumspaziergang! Kerbal Space Program ist ein Spiel der kleinen Schritte, denn vor jedem Erfolg steht harte Arbeit und einiges an Einarbeitung. Umso größer ist die Freude, wenn ich mir nach der ersten geglückten Mondlandung den Schweiß von der Stirn wische. Für richtige Experten geht das Spiel jedoch an dieser Stelle erst richtig los: Sie entwerfen eigene Raumstationen, bringen die Einzelteile in zahllosen Missionen ins All und erkunden von dort entlegene Himmelskörper. Der Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Schon jetzt ein wahr gewordener Traum für Hobbyastronauten!



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

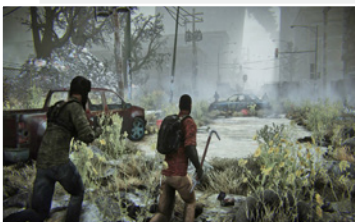
Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

Nether

Entwickler: Phosphor Games **Preis:** 19 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Urbaner Überlebenskampf in der monsterverseuchten Postapokalypse.



Eine endzeitliche Stadtruine, ein bisschen DayZ-Spielgefühl und statt Zombies eben übernatürlich begabte Monster, die Nether. Das ist die Grundidee hinter dem gleichnamigen Online-Multiplayer-Spiel. In der Ego-Perspektive erkunden wir eine Stadt, die von der Natur bereits zurückerobert wurde,

suchen Nahrung und Waffen und kämpfen gegen Monster oder andere Spieler. Basisstationen müssen gelegentlich gegen Nether-Angriffe verteidigt werden. Wer lange genug überlebt, darf seine Fähigkeiten aufleveln und dadurch schneller sprinten oder genauer schießen – allerdings nur bis zum nächsten Permadeath.



Delver

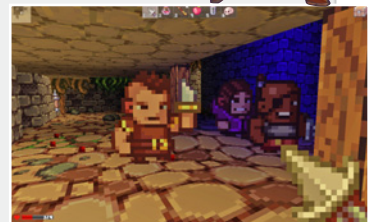
Entwickler: Chad Alan Cuddigan **Preis:** 7 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Dungeon-Erkundung und Monsterkloppen aus pixeliger Ego-Perspektive.



Delver ist ein bockschwerer Dungeon-Crawler mit Pixelgrafik und Permadeath und bedient sich damit genau der drei Elemente, die derzeit so viele Indie-Projekte bestimmen: Zufall, harte Strafen, einfache Grafik. Ob man das nun mag oder nicht, ist natürlich Geschmackssache, aber das Ein-Mann-Projekt ist liebevoll umgesetzt, wird regelmäßig mit neuen Inhalten versorgt und spielt sich flott. Sonderlich viel Tiefgang darf man hier nicht erwarten, spannend ist die Dungeon-Erkundung aus der Ego-Perspektive trotzdem. Schließlich muss man nicht nur bis ganz auf den Grund der Gewölbe, sondern auch wieder zurück.



Florian Heider Dabei habe ich mich doch so auf den Überlebenskampf gefreut. Derzeit kann ich allerdings noch niemandem zum Kauf der 19 Euro teuren, billigsten Fassung von Nether raten (es gibt auch eine Version für 45 Euro). Auf dem Papier lesen sich die geplanten Features gut, und auch die ersten Screenshots sahen sehr vielversprechend aus. Allerdings habe ich schon lange keine so dermaßen hingeschluderte Spielwelt gesehen, und auch die eigentlichen Gameplay-Mechaniken können noch nicht überzeugen. Hier wäre verdammt viel Arbeit an den Grundlagen notwendig. Ich habe aber meine Zweifel, ob das Team tatsächlich die erhoffte Qualität abliefern kann.

Michael Graf Die sieben Euro, die mich der Early-Access-Zugang für Delver gekostet hat, habe ich gerne investiert. Hier steckt viel Liebe drin, und ob ich nun mit Schwert, Bogen oder Zauberstab durch die finsternen Höhlen schleiche, neue Monster, unbeschriftete Tränke oder fiese Fallen entdecke – für einen kleinen Dungeon-Raid zwischendurch ist Delver ideal geeignet. Für ordentliche Langzeitmotivation fehlen mir aber noch Quests und eine richtige Story. Die könnte sich ja auch zufällig aus vorgefertigten Versatzstücken aufbauen und so den Zufallsfaktor des restlichen Spiels beibehalten. Super ist aber, dass sich Delver jetzt schon problemlos spielen lässt.



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

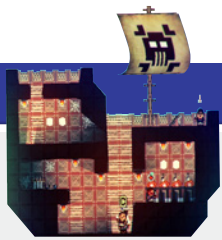
Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

Pixel Piracy

Entwickler: Vitali Kirpu **Preis:** 14 Euro

Status: zu 50% fertig

Worum geht's: Kurzweilige Kaperfahrten im zufallsgenerierten Pixelmeer.



Im »Piraten-Simulator« Pixel Piracy machen wir mit einem Freibeuterkapitän die zufallsgenerierten Weltmeere unsicher. Bevor wir in See stechen, bauen wir uns aus Pixelblöcken ein eigenes Schiff und heuern eine Crew an. Während der Kaperfahrten müssen wir nicht nur in Echtzeit geführte Gefechte gegen andere Schiffsbesatzungen bestehen, sondern auch stets ein Auge auf die Moral unserer Mannschaft haben. Werden unsere Untergebenen unzufrieden, endet das schnell in unserem Ableben. Und wer stirbt, bleibt auch tot: Hat unser kleiner Korsar mal das Holzbein abgegeben, bleibt uns dank Permadeath nur der Neustart.



Johannes Rohe Wer hätte gedacht, dass einfache Matrosen so wichtig sein können. Wer wie ich in meinen ersten Gehversuchen als Pixel-Kapitän nämlich nur Experten wie Köche oder Kanoniere anheuert, der steckt bald buchstäblich bis zum Hals in der Sch... Die einfachen Deckschrubber entsorgen nämlich die Hinterlassenschaften ihrer Kameraden und verhindern damit eine Meuterei an Bord. Dem erstaunlich komplexen Pixel Piracy fehlt noch ein Tutorial, das solche Zusammenhänge erklärt. Aber auch wenn es an einigen Ecken noch hakt, einige Unberechenbarkeiten manchmal frustrieren und die Steuerung unnötig umständlich ist, macht die Early-Access-Version schon viel Spaß.

Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

Craft The World

Entwickler: Dekovir **Preis:** 14 Euro

Status: zu 75% fertig

Worum geht's: Wir lassen Zwerge sammeln, bauen und craften, um sie vor fiesen Monstern zu schützen.



Und wieder eine dieser Indie-Spielidee-Mixturen, die derzeit so beliebt sind: Craft The World verbindet das Crafting-Suchtpotential von Terraria mit den bärtigen Männchen eines Sandbox-Bauspiels à la Gnomoria. In bunter 2D-Optik führen wir unsere Kerlchen durch eine Zufalls-Welt, sammeln Rohstoffe

und bauen uns langsam einen festen Unterschlupf, denn nachts gibt's Untote – eben genau wie bei Terraria. Dass wir beim Craften leveln, unsere Zwerge eine mächtige Festung bauen lassen und gegen Hunger und Müdigkeit kämpfen, macht aus Craft The World dann doch mehr als einen geklonten Gameplay-Zusammenwurf.



Jochen Gebauer Auf dem Papier sucht man bei Craft the World vergeblich nach echten Alleinstellungsmerkmalen: Handwerk, Level-Ups, Survival – das sieht man im Moment überall, gerade im Indie-Bereich. In der Praxis schafft es die Zwerge-Wuselei dann aber doch, mich prima zu unterhalten. Das Ganze funktioniert, weil es bekannte Elemente zu einer harmonischen neuen Mischung verbindet, die leicht zu lernen, aber schwer zu meistern ist. Manchmal ist gut kombiniert eben besser als schlecht selbst erfunden. Außerdem hab ich locker 300 Stunden in Terraria versenkt und liebe Zwerge schon seit seligen Warhammer-Runden in der Oberstufe. Für mich also quasi die perfekte Mischung.

Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

War of the Vikings

Entwickler: Fatshark **Preis:** 19 Euro

Status: zu 90% fertig

Worum geht's: Mehrspieler-Axtkämpfe mit authentischem Kampfsystem.



Statt Schwerter zu Pflugscharen, Schwerter zu Streitäxten: War of the Vikings, der Nachfolger des Mittelalter-Schnetzlers War of the Roses, versetzt die Multiplayer-Säbelleien ins Reich der gehörnten Helme und zottigen Bärte. Spielerisch gibt's kaum Veränderungen: Noch immer schlagen wir mit verschiedenen Stich- und Hieb Waffen aufeinander ein. Simples Dauerklicken bringt uns wegen des historisch akkuraten Kampfsystems nicht weiter. Fernkämpfer agieren mit Bogen oder Wurfäxten aus dem Hintergrund. Da die Wikinger schwere Plattenrüstungen lieber im Schrank lassen, spielen sich die Gefechte etwas flotter als zuvor.

Jochen Redinger Angesichts der Tatsache, dass War of the Roses inzwischen kostenlos spielbar ist, gibt es für mich bislang kaum zwingende Gründe, bei War of the Vikings zuzuschlagen. Statt echte Neuerungen oder ein radikal anderes Setting einzubauen, haben sich die Entwickler das Grundgerüst des Vorgängers genommen und ihm ein neues Aussehen sowie ein paar neue Maps verpasst. Einige Spielelemente, wie der Kampf vom Pferderücken, wurden sogar entfernt. Zwar gibt es mit dem Arena-Modus einen neuen Spielmodus und auch die Kampfmechanik wurde etwas verbessert, doch das dürfte den Kauf nur für absolute Schwertkampf-Enthusiasten rechtfertigen.



Spielspass ★★★★★

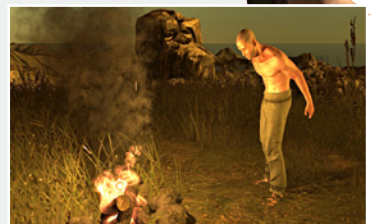
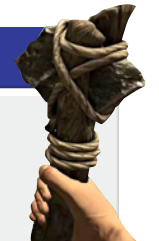
Preis ●●●●●

Rust

Entwickler: Facepunch Studios **Preis:** 19 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Wir versuchen, in der Wildnis zu überleben – Mitspieler versuchen, uns in der Wildnis zu töten.



Haben Sie als Kind auch mal die schönste und prächtigste Sandburg des gesamten Spielplatzes gebaut, nur um dann mit ansehn zu müssen, wie das sozial deformierte Nachbarskind ihnen alles kaputt macht? Willkommen zu Rust. Grundsätzlich müssen wir auf einer riesigen Insel überleben lernen, also Werkzeuge suchen, jagen gehen, Holz hacken und ein feines Häuschen bauen. Im Laufe des Spiels können wir auch Schusswaffen herstellen. Bis dahin sind wir aber schon dutzende Male gestorben, weil uns besser ausgerüstete Spieler einfach über den Haufen ballern. Und da soll noch einer sagen, Online findet man Freunde.

Florian Heider Rust erinnert ein wenig an Minecraft – wenn Minecraft von schießwütigen Irren bevölkert wäre, die alles niederholzen, was nicht bei drei vom Server verschwindet. Jede Jagd, jede Suche nach Rohstoffen und jeder Versuch, mir einen Platz zum Leben zu schaffen, wird zum nervlichen Drahtseilakt. Hier herrscht Chaos. Das muss man mögen, ich habe mich gut amüsiert. Damit Rust allerdings auf lange Sicht funktioniert, müssen drei Dinge verbessert werden: mehr Defensivmaßnahmen, ein komplexeres Crafting-System und die Möglichkeit, vernünftig mit Freunden spielen zu können. Ein Glück, dass die Entwickler momentan genau an diesen Punkten arbeiten.



Spielspass ★★★★★

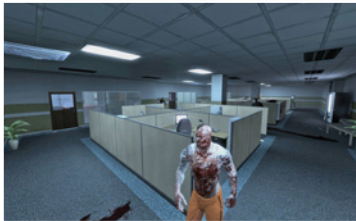
Preis ●●●●●

Contagion

Entwickler: Monochrome LLC **Preis:** 14 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Koop-Shooter, in dem getötete Spieler nicht liegenbleiben, sondern Jagd auf ihre ehemaligen Kollegen machen.



Contagion kombiniert geschickt die Ideen der Mehrspieler-Modi von Left 4 Dead und der Assassin's Creed-Reihe. Denn wie im Koop-Shooter von Valve ballert und prügelt sich eine Menschengruppe durch KI-Zombies und versucht, aus dem Areal zu flüchten. Fällt einer der Spieler den Untoten zum Opfer,

wechselt er die Seiten. Dabei sind die stärkeren Spieler-Zombies aber optisch nicht von ihren langsamen KI-Kameraden zu unterscheiden. Geschickte Spieler tauchen so in der Menge unter und fallen unaufmerksame Menschen genau im richtigen Moment an – ganz wie im Multiplayer-Part von Assassin's Creed 4: Black Flag.



Michael Obermeier Nein, so richtig fertig fühlt sich Contagion aktuell noch nicht an. Damit möchte ich gar nicht auf die nicht mehr zeitgemäße Source-Engine anspielen, sondern auf die vielen kleinen Spielmechanik-Stellschrauben, die bei Contagion momentan noch zu fest angezogen sind. Gerade das Spielerlebnis als Zombie ist noch zu langweilig und manchmal sogar frustrierend, was dazu führt, dass viele Spieler nach ihrem Ableben als Mensch einfach aus dem Match aussteigen. Mehr Karten, bessere Zombie-Spawns und interessantere Fähigkeiten würden dabei Wunder wirken, die coolen zufallsgenerierten Level-Elemente gefallen mir aber schon jetzt ziemlich gut.

Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

Space Engineers

Entwickler: Keen Software Housen **Preis:** 14 Euro

Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Umfangreicher Baukasten für Weltraum-Fans.



Einmal im Chef-Sessel der Enterprise sitzen? Mit Space Engineers kein Problem! Das Sandbox-Spiel ist nämlich Minecrafts Weltraum-Bruder. Ob Raumschiff oder Raumstation, im »Creative Mode« basteln wir uns im Handumdrehen etwas zusammen und dürfen es dann sogar benutzen. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf die Physiksimulation. Soll unser Raumschiff manövrierfähig sein, muss es auch genügend Antriebsdüsen besitzen. Im noch nicht verfügbaren »Manual Mode« müssen wir zunächst Ressourcen sammeln, um bauen zu können.



Jonas Gössling Für 14 Euro kann man sich schon jetzt im fast vollständigen »Creative Mode« von Space Engineers austoben, und das macht bereits richtig Laune. Science-Fiction-Fans dürften den mächtigen Weltraum-Baukasten lieben, besonders weil sie ihre Konstruktionen nicht nur anschauen, sondern sogar selbst fliegen dürfen. Allerdings sollte einem bewusst sein: Der »Creative Mode« ist nicht mehr und nicht weniger, als der Name verrät. Ich kann zwar durch Raumstationen gehen und mit den Schiffen fliegen, ansonsten gibt es aktuell aber noch nichts zu tun. Wer auf echte Weltraumabenteuer voll Action und Spannung hofft, sollte sich den Kauf also überlegen.

Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

Prison Architect

Entwickler: Keen Software House **Preis:** 26 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Aufbausimulation, in der wir ein Gefängnis errichten und verwalten.



In Prison Architect versuchen wir uns als Gefängnisdirektor und kümmern uns um das Wohlergehen unserer Dauergäste. Ist unser Knast nämlich mehr berüchtigt als berühmt, müssen wir uns mit Ausbruchversuchen herumschlagen. Um das zu vermeiden, planen wir regelmäßige Familienbesuche und ausreichend Schlafzeiten ein. Daneben kümmern wir uns um alles, von der Gestaltung der Zellen bis hin zum Speiseplan. Für den Stress erhalten wir täglich eine Prämie vom Staat, die wir in neue Sicherheitsanlagen investieren. Derzeit ist die Alpha ein Tutorial, das eine – für ein Aufbau-Spiel erstaunlich ausgefeilte – Story erzählt.

Michael Graf Wer eine komplexe Wirtschaftssimulation sucht, der wird bei der Alpha von Prison Architect noch enttäuscht. Zu offen ist der staatliche Geldhahn, zu simpel ist die Gefängnisverwaltung bislang. Hobby-Architekten können sich dagegen bereits richtig austoben: Das Knobeln an Zellblock-Grundrissen und die Wahl von Baumaterialien zur optimalen Unterbringung von Hunderten Häftlingen unterschiedlicher Sicherheitsstufen liefert schon jetzt viele Stunden Spielspaß. Das fertige Spiel soll außerdem besondere Szenarien enthalten, die hoffentlich eine ähnlich gute Geschichte bieten wie das schon enthaltene, vorbildlich gemachte Tutorial.



Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

Next Car Game

Entwickler: Bugbear Entertainment **Preis:** 25 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Racing, Destruction Derbys und Auto-Verschrottung – Flatout ist zurück.



Rennspiel-Fans erinnern sich noch mit Grausen an Flatout 3. Statt der Serienerfinder Bugbear übernahmen die Taxi Raser-Dilettanten von Team6 das Steuer und fuhren die Rennspielreihe prompt gegen die Wand. Mit Next Car Game entwickelt Bugbear jetzt ein Spiel, das das ursprüngliche Flatout im Herzen trägt. Heißt: Knallharte Offroad-Rennen und chaotische Destruction Derbys – inszeniert von einer enorm leistungsfähigen Physik-Engine, die sowohl Autos als auch Streckenumgebung formvollendet in sämtliche Einzelteile zerlegt. Die Early-Access-Version liefert aber nur einen winzigen Vorgeschmack auf das fertige Spiel.

Heiko Klinge Noch heute spiele ich nach Feierabend regelmäßig eine Runde Flatout 2. Dass nun mit Next Car Game endlich ein legitimer Nachfolger erscheint, war für mich entsprechend die beste Nachricht des vergangenen Spielejahres. Die Early-Access-Version und vor allem die kostenlose Technologie-Demo (auf nextcargame.de erhältlich) deuten allerdings nur an, wie großartig Next Car Game einmal werden könnte – mit einem richtigen Spiel haben beide derzeit nur wenig zu tun. Die 25 Euro lohnen sich deshalb nur für diejenigen, die Next Car Game schon jetzt zum Sonderpreis vorbestellen und so die Entwickler unterstützen wollen. Alle anderen gedulden sich lieber noch.



Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●

Grim Dawn

Entwickler: Crate Entertainment
Preis: 25 Euro **Status:** zu 60% fertig

Worum geht's: Klassisches Hack'n'Slay vor viktorianisch angehauchter Fantasy-Kulisse.



Fans von Titan Quest sollten beim Titel Grim Dawn aufhören, denn ein Teil des Entwicklerteams war zuvor bereits an der Entwicklung des »Mythologie-Diablo« beteiligt. Spielerisch erwartet uns klassische Action-Rollenspiel-Kost, garniert mit einigen eigenen Ansätzen. So dürfen wir ab dem

zehnten Level eine weitere Klasse wählen – eine Mischung aus Soldat und Okkultist ist beispielsweise kein Problem. Im fertigen Spiel sollen auch Crafting-Elemente zur Erstellung eigener Items enthalten sein. Grafisch präsentiert sich Grim Dawn eher bieder, der dynamische Wetterwechsel sorgt aber für eine gelungene Atmosphäre.



Michael Graf Grim Dawn ist ein grundsolides Action-Rollenspiel in schöner Fantasy-Umgebung. Alles geht schon jetzt flott von der Hand, und die Loot-Tretmühle dreht sich wie eh und je. Gegenüber Genre-Platzhirschen wie Path of Exile, Diablo 3, oder auch Torchlight 2 fehlt es allerdings an echten Alleinstellungsmerkmalen. Während Path of Exile mit einem exorbitanten Skilltree überzeugt, Torchlight 2 mich mit viel Charme

zum Schmuzzeln bringt und Diablo 3 alleine schon durch den Namen die Spieler massenweise anzieht, fehlt Grim Dawn einfach der entscheidende Trumpf. Daran wird sich wohl auch in der verbleibenden Entwicklungszeit nicht mehr viel ändern.

Spielspass ★★☆☆☆

Preis ●●●●●●●●

Overgrowth

Entwickler: Wolfire Games **Preis:** 28 Euro
Status: zu 20% fertig

Worum geht's: Brachiale Physik-Prügeleien in völlig unfertigem Spielgerüst.



In Overgrowth verkörpern wir einen humanoiden Riesen-Hasen, der anderen Hasen ins Gesicht tritt – der Entwickler bezeichnet das als »Ninja Rabbit Combat«. Und das spielt sich wie ein Physik-Spielkasten: Mal vermöbeln wir andere Hasen mit Fäusten oder Speeren, mal springen und rollen wir durch

die Levels. Dank der Ragdoll-Physik fühlt sich ein Treffer angenehm wuchtig an. Leider ist das Kampfsystem das einzig halbwegs fertige an Overgrowth. Richtige Missionen, Menüs oder Spielziele sind noch nicht implementiert. Wer die Gameplay-Elemente in einen sinnvollen Kontext bringen will, muss selbst zum Map-Editor greifen.



Petra Schmitz Das tolle Kampfsystem und die Grafik machen schon jetzt einen guten Eindruck, aber Overgrowth sollte momentan nur von Leuten gekauft werden, die aktiv an dem Projekt mithelfen und es unterstützen wollen – denn bislang ist das »Spiel« kaum mehr als eine Technik-Demo. Es gibt kein Optionsmenü, selbst auf starken Rechnern kommt es zu Performanceeinbrüchen, und wenn man nicht gerade ein

Editor-Fan ist, gibt es noch kaum etwas zu tun. Wer einfach nur spielen will, dem muss ich noch ganz klar vom Kauf abraten – zumal der bislang veröffentlichte Inhalt nach fast drei Jahren Entwicklungszeit für rund 30 Euro verdammt wenig zu bieten hat.

Spielspass ★★☆☆☆

Preis ●●●●●●●●

Castle Story

Entwickler: Sauropod Studio **Preis:** 19 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Gelbe Kartoffelmenschen bauen unter unserem Kommando mächtige Burgen.



Castle Story bietet Burgenbau mal nicht im finsternen Mittelalter, sondern auf quietschbunten, fliegenden Inseln – und mit Bricktrons, gelben Knubbelwesen, die unsere Anweisungen befolgen. Sie fungieren als Rohstoffsammler, Bauarbeiter und Verteidiger unserer Burg, die wir Stein für Stein errichten. Zwar gibt es keine ausgefeilten Warenkreisläufe, trotzdem erinnert uns das Hochziehen der Festungen in Castle Story an ein Stronghold in Voxel-Optik. Während wir im Sandbox-Modus ohne Zeitdruck frei drauflosbauen, müssen unsere Befestigungen im Survival-Modus gegen Wellen von Steingolems bestehen.

Jochen Gebauer Einen gewissen Sympathiebonus genießt Castle Story bei mir schon dank seiner tollpat-schigen Bricktrons, die für viel Chaos und etliche Lacher sorgen. Das Strategie-Grundgerüst unterhält ebenfalls – okay, die Entwickler betreten auch nicht wirklich Gameplay-Neuland. Ich vermisse allerdings richtige Missionen. Wirklich negativ fallen die vielen Bugs, Abstürze und Performance-Probleme auf – das haben andere Early-Access-Spiele schon besser im Griff. Auch die umständliche Steuerung verlangt mir eine gehörige Portion Geduld ab. Hier muss Sauropod Studio auf jeden Fall noch nachbessern, denn Potenzial hat das Voxel-Aufbauspiel allemal.



Spielspass ★★☆☆☆

Preis ●●●●●●●●

Sir, You Are Being Hunted

Entwickler: Big Robot **Preis:** 19 Euro
Status: zu 80% fertig

Worum geht's: Mit fiesen Robotern im Rücken schleichen wir auf der Suche nach Artefakten über eine düstere Insel.



In Sir, You Are Being Hunted machen mordlustige, britische Roboter-Aristokraten Jagd auf uns. Klingt komisch, ist aber so. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Artefakte auf einer Insel zu finden und zu einem mysteriösen Obelisken zu bringen, um so möglicherweise von dem Eiland zu entkommen.

Zwar dürfen wir anfangs aus unterschiedlichen Gegenständen wie einer Flinte, Bandagen und Dynamit wählen, es ist allerdings ratsam, mit Bedacht vorzugehen. Wer die direkte Konfrontation mit den Robotern sucht, knallt zwar auch mal fix eine Blechbüchse um, zieht aber gegen die Übermacht den Kürzeren.

Erik Reichel Wie viele andere Spieler habe ich mich sehr auf Sir, You Are Being Hunted gefreut, denn das Spiel trumpft mit einer tollen Prämisse, einem einzigartigen Setting und einer ziemlich düsteren Atmosphäre auf. Umso bedauerlicher, dass der Titel bislang einfach kein gutes Spiel ist. Im Gegenteil: Das Umhergeirre auf der Insel wird verdammt schnell langweilig und nervig. Dass ich mit meinen gefundenen Artefakten immer wieder zum gleichen Punkt der Insel zurückkehren muss, macht die Sache nicht besser. Bislang zeigt Sir, You Are Being Hunted leider nur, wie man eine tolle Idee durch eine schlechte Spielstruktur vermiesen kann. Sehr schade!



Spielspass ★★☆☆☆

Preis ●●●●●●●●

Project Zomboid

Entwickler: Indie Stone **Preis:** 14 Euro

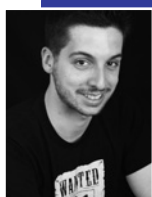
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Survival-Spiel, in dem wir gegen Hunger, Angst und Zombies kämpfen.



Wer heutzutage gerne mal meckert, dass moderne Spiele einen zu sehr an die Hand nehmen, der wird mit Project Zomboid sein blaues Wunder erleben – und jede Menge Zombie-Action in isometrischer Retro-Draufsicht. Nachdem wir uns eine Figur gebastelt haben, starten wir völlig auf uns allein

gestellt in einer von Untoten heimgesuchten Stadt und müssen fortan überleben. Um Hunger, Langeweile und Panik zu bekämpfen, sammeln wir allerhand Krempel, stellen Waffen her, suchen verzweifelt nach einem Dosenöffner und verrammeln abends hurtig unsere Türen. Denn nachts riechen die Toten unsere Angst besonders gut.



Michael Obermeier

Im Prinzip spielt sich Project Zomboid wie ein Mix aus Die Sims, Minecraft und DayZ und will damit seine eigene Nische im überlaufenen Zombie-Genre finden. Das gelingt auch schon ganz gut – sammeln, basteln und damit immer überlebensfähiger werden funktioniert als Motivator wie eh und je. Die Bedürfnisse und Emotionen meiner Spielfigur sorgen zusätzlich für Spieltiefe und Atmosphäre.

Leidlich die derzeit sehr steile Lernkurve mag so manchen abschrecken, denn in der Welt von Project Zomboid ist man grundsätzlich allein. Da beruhigt es, dass in der Zukunft allerhand NPCs, Multiplayer-Features und ein Tutorial eingebaut werden sollen.

Spielspass ★★★★★

Preis

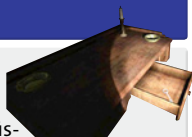


Damned

Entwickler: 9heads game studios **Preis:** 14 Euro

Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Multiplayer-Grusel: Vier Spieler müssen flüchten, einer geht als Monster auf die Jagd.



Damned steckt den Grusel eines Einzelspielertitels à la Amnesia in ein Multiplayergewand. In unterschiedlichen Levels suchen wir mit drei Mitspielern nach zufällig verteilten Schlüsseln, um aus den Gebieten zu entkommen. Ein fünfter Spieler schlüpft in die Rolle eines Monsters und macht Jagd auf

die anderen. Die Menschen können sich nicht wehren, sondern müssen sich geschickt in der Dunkelheit verstecken – Gänsehaut garantiert. Spielbar sind bereits sieben Lokalitäten, vom Krankenhaus bis zum Hotel, und als »Monster-Spieler« können wir zwischen zwei Grusel-Viechern mit verschiedenen Fähigkeiten wählen.



Florian Heider

Anfänglich hatte ich einige Zweifel, aber Damned hat mir bewiesen, dass Horror auch im Multiplayer funktionieren und Spaß machen kann. Das Monster sorgt für ordentlich Gänsehaut, ist aber nicht zu übermächtig, und die Spieler sind zwar wehrlos, können aber mit geschicktem Teamwork und guter Absprache schneller aus den Levels entkommen. Dunkelheit und die dezente, aber wirkungsvolle Geräuschkulisse lassen mich immer wieder erschauern. Zudem läuft das Spiel schon erstaunlich rund, auch wenn ab und zu noch kleinere Lags und Abstürze auftreten. Fans von Multiplayer- und Horror-Spielen können definitiv schon viel Spaß mit Damned haben.

Spielspass ★★★★★

Preis



Godus

Entwickler: 22Cans **Preis:** 19 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Als Gott sorgen wir für das Wohlergehen unserer Anhänger.



Peter Molyneux kehrt zu seinen Wurzeln zurück. Godus ist der geistige Nachfolger des Klassikers Populous. Wieder bereitet man als Gott durch Terraforming den nötigen Nährboden für sein Volk und schickt verfeindeten Stämmen Naturkatastrophen auf den Hals.

Allerdings ist Godus nicht nur optisch deutlich moderner als Populous. Das Volk durchläuft jetzt mehrere Zivilisationsstufen. Besondere Gebäude erleichtern das Management und sammeln etwa automatisch Mana ein. Derzeit sind allerdings erst wenige Zivilisationsstufen integriert und auch etliche Spielelemente fehlen noch. Das Spielgefühl passt allerdings schon.



Markus Schwerdtel

Wer damals schon Populous mochte, der wird sich auch in Godus sofort zu Hause fühlen. Wieder stellt sich das alte »Gottgefühl« ein, wenn man mit einem simplen Mausclick ganze Berge einebnen oder Naturkatastrophen entfesselt. Dabei sorgen neue Features wie die Technologiestufen für zusätzliche Komplexität, ohne das Spiel dabei in Arbeit ausarten zu lassen. Wer jedoch auf der Suche nach fehlerfreiem Spielspaß ist, der wartet lieber noch mit dem Kauf. Momentan ist Godus der frühe Status nämlich noch deutlich anzumerken, immer wieder stolpert man über teils schwerwiegende Bugs und Balance-Probleme.



Spielspass ★★★★★

Preis

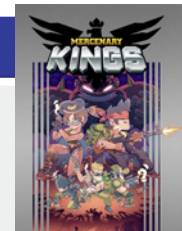


Mercenary Kings

Entwickler: Tribute Games Inc. **Preis:** 14 Euro

Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Als Haudrauf-Söldner schießen wir uns durch eine Retro-2D-Welt und jagen Feinde in die Luft.

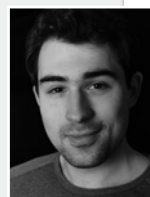


Wem es bei den Namen Metal Slug, Ikari Warriors, Mega Man und Metal Gear (die alten MSX-Teile) ganz nostalgisch in den Ohren klingelt, der kann sich Mercenary Kings ruhigen Gewissens mal anschauen. Denn der Titel ist mit seinem Retro-2D-Pixel-Look eine einzige Liebeserklärung an die Japano-Actionspiele der späten 80er und 90er-Jahre. Als Dolph Lundgren-Verschnitt ziehen wir auf einer einsamen Insel gegen Terroristen ins Feld und schießen und springen durch bisher über 60 Missionen – wahlweise auch im Koop. Zwischen den Missionen ruhen wir uns im Lager aus und bauen aus gesammeltem Kram stärkere Waffen.



Dinitry Halley

Lässt man die Nostalgie-Retro-Brille mal links liegen, ist Mercenary Kings bisher nicht uneingeschränkt zu empfehlen. Die Run-and-Gun-Action macht zwar (gerade mit Freunden) Laune, aber viele Missionen unterscheiden sich nur im Auftragsziel, nicht im Layout des Levels. So suche ich mal eine Geisel oder knalle acht Sniper zu Klump, latsche dabei aber mühsam durch dieselben Areale und suche den letzten Feind. Da wird schnell fed und so ganz ohne Nostalgie-Brille geht's bei so einer Hommage eben doch nicht: Man erwartet einfach die Geschwindigkeit und Leichtigkeit eines Metal Slug, und da steht Mercenary Kings bisher leider hinten an.



Spielspass ★★★★★

Preis



BEI DER TECHNIK STAUNT SOGAR TECH-NICK

INKL. 3D-KAMERA KINECT:

Die neue Kamera benötigt keine Hilfsmittel wie einen Controller. Sie löst mit Full-HD auf und scheint extrem präzise zu sein: So erkennt sie problemlos bis zu sechs Spieler in hellen & komplett dunklen Räumen, registriert Stimmen und kleinste Körperbewegungen und misst sogar Ihren Herzschlag. Das eröffnet spannende Möglichkeiten für neue Spiel- und Steuerungskonzepte.

▶ **BLU-RAY LAUFWERK**

▶ **FESTPLATTE:**
500 GB



XBOX ONE

- ▶ Prozessor: x96-64 AMD Jaguar
- ▶ Arbeitsspeicher: 8 GB (DDR3)
- ▶ Grafik: AMD Radeon
- ▶ Anschlüsse: 2 x HDMI, 3x USB 3.0

499.-

**STEAM-
DIE GUTHABENKARTE:
JETZT BEI SATURN**



20.-



50.-



100.-

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

ÜBER 153x IN DEUTSCHLAND

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0800-262-01019

BESUCHEN SIE
UNS AUCH AUF:



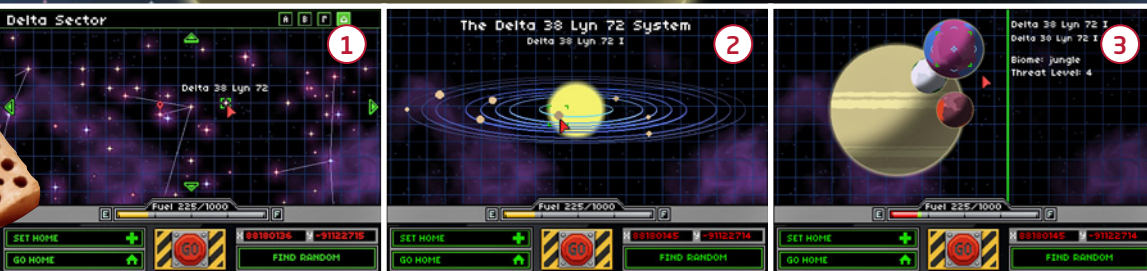
SATURN.de



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

Angebote gültig ab 01.01.2014. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.



Unser **Raumschiff** haben wir zum Crafting-Labor umfunktioniert, hier stehen alle unsere Werkbänke. Einen neuen Kurs legen wir fest, indem wir auf der **Galaxiekarte** zunächst einen Sektor, dann ein Sonnensystem ①, dort einen Planeten ② und dann die Welt selbst oder einen ihrer Monde ③ auswählen. Jedes Sternensystem bekommt eine Koordinatenzahl, anhand derer wir immer wieder dorthin zurückkehren können – und die wir an Freunde und das Internet weitergeben können.

Starbound

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein dreister Terraria-Klon, entpuppt sich auf den zweiten als Spielwiese für interstellare Entdecker. Von Michael Graf

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Chucklefish Games** (Starbound ist das Erstlingswerk)
Termin: **2014** Status: **zu 70% fertig** Preis: **14 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Der Moment, in dem wir **Starbound** ins Herz schließen, ist wohl der mit der Ritterburg. Auf einem bis dahin wenig aufregenden Waldplaneten stolpern wir unversehens vor die Tore einer Festung, in der Roboter wohnen, die uns nicht reinlassen wollen. Herrschaften, so nicht! Wie weiland John Cleese im Monty-Python-Klassiker **Die Ritter der Kokosnuss** verfallen wir in einen Schwertausch, stürmen durchs Gemäuer und polieren dem automatisierten Adel

die Stahlschädel. Und warum? Das Burggemetzel bringt abgesehen von ein bisschen Beute keinerlei Vorteile – außer einem: Mit leuchtenden Augen können wir tags darauf den Kollegen davon erzählen.

Und das ist nur der Anfang, in den Folge Nächten gebiert **Starbound** immer neue Geschichten. Zum Beispiel die vom Luftschiff voller Vogelpiraten. Die vom blutrünstigen Riesen-Eichhörnchen, dem wir eine epische Klinge entreißen. Die vom verlassenen Forschungslabor, in dem wir durch einen elektrifizierten Hinderniskurs hüpfen. Und die von der Wüstenwelt, wo wir in den Untergrund flüchten, weil es Gift regnet, nur um dann festzustellen, dass eben jener Untergrund aus Fleisch und Knochen besteht – igit!

All diese Schauplätze, all diese Begegnungen, all diese Geschichten entspringen dem Zufallsgenerator, **Starbound** entführt seine Spieler in eine komplett ausgewürfelte Galaxis, die über 422 Billionen mögliche Welten beherbergen soll, wenn das Spiel mal fertig ist. 422 Billionen, das ist eine 422 mit 15 Nullen. Kopf explodiert? Nein? Dann weiter im Text, noch ist **Starbound** nämlich nicht fertig. Für 14 Euro gibt's auf Steam nur eine »Early Access«-Betaversion, die sich jedoch schon über eine Million Mal verkauft hat. Aus nachvollziehbaren Gründen,

bereits das unfertige **Starbound** ist viel mehr als noch ein **Minecraft**-Klon, es eröffnet eine Spielwiese für Entdecker. Die kratzt allerdings nur an der Oberfläche ihres Potenzials, manchmal nämlich kann **Starbound** auch ganz schön langweilig sein.



Auf luftlosen **Asteroiden** überleben wir ohne Spezialausrüstung nicht lange.

⊕ Stärken

- + motivierendes Crafting
- + zufallsgenerierte Planeten
- + viele besondere Schauplätze
- + weckt Entdeckerdrang

⊖ Schwächen

- spielerisch oft monoton
- steife Animationen
- noch sehr unbalanciert



Tief unter der Erde stoßen wir auf lukrative **Diamantadern** – und auf Monster, die gleich mal unseren neuen Raketenwerfer zu schmecken bekommen.

Aber schalten wir erst mal einen Gang zurück und erklären, was dieses **Starbound** überhaupt ist. Kurz gesagt: **Terraria** im Welt-raum. Wie im 2D-**Minecraft** hüpfen wir mit unserem Helden in der Seitensicht durch eine zufallsgenerierte Welt, verprügeln Monster und buddeln uns in den Untergrund, um wertvolle Erze abzubauen, aus denen wir neue Werkzeuge, Waffen und Rüstungen basteln, um noch tiefer unten noch wertvollere Erze abzubauen, aus denen wir noch bessere Werkzeuge, Waffen und Rüstungen basteln, um noch tiefer unten ... wir verstehen uns. Abgebaute Geländeblocke, gefällte Bäume & Co. lassen sich nach **Minecraft**-Manier neu zusammensetzen, zu Brücken, zu Häusern, zu unanständigen Skulpturen. So weit, so **Terraria**, dem **Starbound** auch optisch ähnelt wie ein Pixel dem anderen – kein Wunder, denn der ehemalige **Terraria**-Grafiker Finn »Tyi« Brice leitet die Entwicklung.

Im Gegensatz zum Vorbild bereitet **Starbound** der Buddelei allerdings eine rudimentäre Story-Bühne: Wir verkörpern einen Piloten, dessen Raumschiff mangels Treib-

stoff über einer fremden Welt gestrandet ist. Nach der Charakterwahl aus sechs Rassen, die im späteren Spielverlauf ihre eigenen Rüstungssets samt besonderen Fähigkeiten bekommen, hocken wir in unserem Sternepott und können erst mal nur eines tun: uns runterbeamen auf den Planeten. Von dort dürfen wir uns aber auch jederzeit

wieder raufbeamen, hier setzt die zweite und entscheidende Spielebene von **Starbound** an: das Weltall. Falls wir in **Terraria** oder **Minecraft** unsere erste Welt

satt haben, müssen wir eine neue starten. **Starbound** hingegen legt dann erst richtig los. Wenn der erste Planet erkundet und unser Raumer mit Treibstoff (anfangs Kohle, später Uran und anderes) betankt ist, dürfen wir einen beliebigen anderen Planeten ansteuern. Und da der ebenfalls zufallsgeneriert wird, wissen wir eben nie, was uns nach der Hyperraum-Ladesequenz (frei durch den Kosmos kurven dürfen wir nicht) erwartet. So verfolgt **Starbound** im Gegensatz zu den Vorbildern einen anderen Ansatz, es spricht eben nicht in erster Linie kreative Bastelfreunde an, sondern Abenteuerer und Entdecker.

Damit wir nicht vom Einstiegsplaneten direkt auf einen Hort von Elite-Bestien stolpern, unterteilt **Starbound** seine Galaxis in zehn Sektoren, die Schwierigkeitsgraden und Technologiestufen entsprechen. Um in den nächsten vorzustoßen, müssen wir einen Bossgegner besiegen, den wir mit einem selbst gebastelten Gegenstand an einer beliebigen Stelle beschwören. Beispielsweise basteln wir im zweiten Kapitel einen Roboter, pflanzen ihm ein erbeutetes Monstergehirn ein, erwecken ihn zum Leben – und müssen das prügelnde Metallungetüm anschließend besiegen, um in den dritten Sektor vorzustoßen und neue, mächtigere Handwerks-Rezepte freizuschalten. Das motiviert, weil wir unbedingt wissen wollen, welche frischen Rohstoffe und Crafting-Möglichkeiten uns auf der nächs-

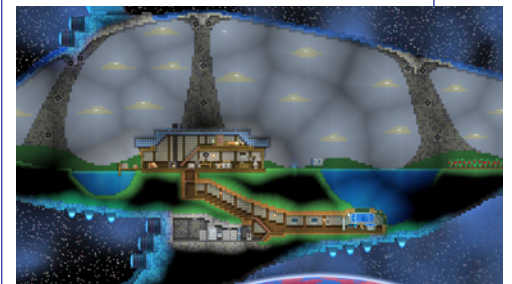
Auf ins Universum!



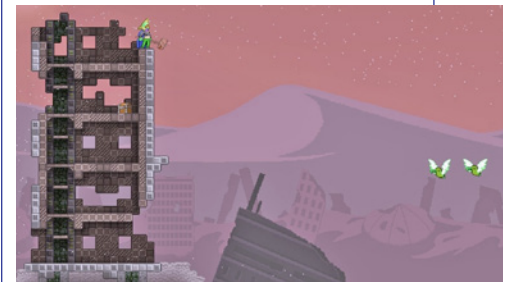
Der Untergrund dieser Welt besteht aus **Fleisch** und **Knochen**.

Mach's mit Mods

Es gibt bereits die ersten Mods für **Starbound**, die Erweiterung **Creative Mode** etwa bringt – Überraschung! – einen Kreativ-Modus à la **Minecraft**, in dem man mit unendlich Material nach Belieben bauen darf. Wir stellen drei weitere Projekte vor, sämtliche Mods finden Sie im offiziellen Forum unter Community.Playstarbound.com.



Mit **Spaceship: Block by Block Building** lassen sich Raumschiffe nach Belieben umbauen.



Wasteland Planets baut verwüstete Ruinenwelten ein – willkommen in der Endzeit.



Variety Is The Spice of the Universe bringt noch mehr Landschafts-Varianten, darunter Grusel- und Kristallwälder.

Zukunftspläne

Die Starbound-Entwickler planen bereits weitere Fortschritte, die sie teils noch in der Beta, also in den kommenden Monaten umsetzen wollen. Einige andere Ideen sind noch weiter weg, aber nicht minder spannend.

- ❖ **Raumschlachten:** Im Weltall soll man später auch kämpfen und andere Schiffe entern können. Die Entwickler sagen aber, das sei noch »sehr weit weg«.
- ❖ **Raumschiff-Upgrades:** Die spielereigenen Sternepötte sollen sich mit neuen Bauteilen aufrüsten und vergrößern lassen.
- ❖ **Besser aufgefächerte Schwierigkeitsgrade:** Auch innerhalb einer Technologiestufe soll es Welten mit unterschiedlich starken Monstern geben.
- ❖ **Bessere NPC-Logik:** Wenn man einen NPC beschwört, soll der seine Umgebung besser erkennen und sich daran anpassen. Je wertvoller die Kulisse, desto besser ist dann der Computerkumpel. Eine Dreckschütte beherbergt also primitive Helfer, ein Hightech-Haus hochgerüstete Kameraden. So lassen sich selbst gebaute Städte mit passenden Einwohnern bevölkern.
- ❖ **Klügere Dorfbewohner:** KI-Bürger sollen darauf reagieren, wenn man sie bestiehlt, und den Spieler verfolgen.
- ❖ **Besserer Monster-Generator:** Die »Bauteile« einer Bestie sollen nicht nur einzelne Werte (Geschwindigkeit, etc.) beeinflussen, sondern auch ihr Verhalten bestimmen. Wesen mit Spinnenbeinen

- könnten Wände hochklettern und den Spieler von oben anfallen.
- ❖ **Größerer Einfluss auf Planeten:** Spieler sollen das Terrain und das Wetter ganzer Welten beeinflussen können. Hat hier jemand Giftregen bestellt?
- ❖ **Dramatisches Terraforming:** Die Spieler sollen Planeten komplett umformen können, etwa indem sie per orbitalem Bombardement die komplette oberste Gesteinsschicht wegblasen und eine lebloze Hülle zurücklassen. Auch das wird eher nicht zeitnah umgesetzt. Schade.
- ❖ **Genauere Planeteninfos:** Die Galaxiekarte soll in Zukunft auch anzeigen, welche Spezies einen Planeten bewohnen und ob es dort Dungeons gibt.
- ❖ **Belebter Untergrund:** Unter der Oberfläche der Planeten soll es mehr besondere Schauplätze und Geheimnisse geben. Daran mangelt es bislang.
- ❖ **Raumschiff-Dungeons:** Im All soll man riesige gestrandete Raumschiffe aufstöbern und erkunden können; jedes davon so groß wie ein Planet. Wie wär's mit einem Besuch auf dem Todesstern?
- ❖ **Mehr Umgebungsgefahren:** Sand- und Eisstürme, Meteoritenschauer, giftige

- sowie luftleere Planeten – künftig soll es im All gefährlich zugehen.
- ❖ **Bessere Erzverteilung:** Auf höheren Schwierigkeitsstufen findet man auch mehr und wertvollere Mineralien. Das ist bislang nicht immer der Fall.
- ❖ **Mehr Story-Missionen:** Auf jeder Technologiestufe sollen Quests den Weg zum Bossgegner weisen. Bislang gibt es nur auf der ersten Stufe eine Auftragskette.
- ❖ **Kartenfunktionen:** Eine Minikarte soll Highlights wie den Aufenthaltsort befreundeter Spieler anzeigen, aber nicht das Gelände. Für detailliertere Karten soll es ein Werkzeug geben, das man beim Erkunden benutzen muss, um die Umgebung »aufzuzeichnen«.
- ❖ **Mehr Erkundung:** Um in den nächsten Sektor zu wechseln, muss man womöglich nicht einfach ein Symbol anklicken, sondern ihn tatsächlich finden, indem man die Sternenkarte erkundet. Noch ist aber unklar, ob das umgesetzt wird.
- ❖ **Teleporter:** Sternentore sollen Planeten und Internet-Server verbinden.
- ❖ **Fangbare NPCs:** Mit Monsterfallen könnte man künftig auch Dorfbewohner entführen und anderswo wieder absetzen.

ten Stufe erwarten. Zumal uns **Starbound** nicht nur schärfere Spitzhacken und dickere Schutzklamotten spendiert, sondern auch unsere spielerischen Möglichkeiten schrittweise erweitert: Ab der dritten Stufe dürfen wir endlich den Sauerstoff-Rucksack basteln, dank dem wir auf luftlosen Asteroiden

elektrische Leitungen. Oder, oder, oder – genau wie **Minecraft** und **Terraria** eröffnet uns auch **Starbound** seinen Bastelfundus erst nach und nach, und wir freuen uns wie ein Schnitzel über jede neue Blaupause. Es fühlt sich einfach toll an, zum ersten Mal mit dem frisch gebauten Diamantbohrer durchs Gestein zu gleiten, wo man bis dahin mühsam die Spitzhacke schwingen musste.

Die Unterteilung in zehn Technologiestufen hat allerdings auch einen gravierenden Nachteil: Innerhalb eines Levels, also eines Sektors, gibt es keinerlei Abstufung. Alle Monster auf allen Welten sind gleich stark, sowohl auf der Oberfläche als auch im Untergrund, anders als **Terraria** wird **Starbound** kaum schwieriger, je tiefer wir ins Erdreich vorstoßen. Sobald wir stark genug sind, um den örtlichen Ungeheuern zu trot-

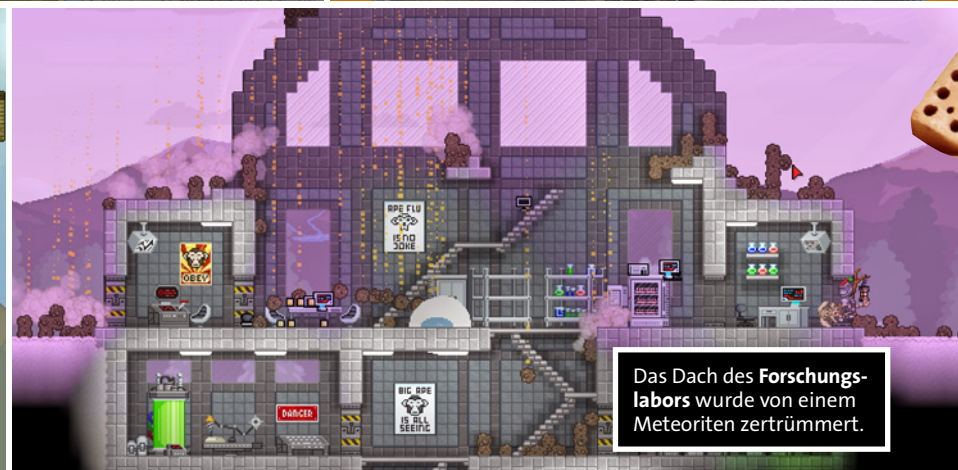
zen, schreckt uns auf dieser Technologiestufe auch anderswo nichts mehr. Da hilft es auch nichts, dass **Starbound** die Bestien zufällig generiert und sowohl ihre Optik als auch ihre Talente stets neu aus einem Pool zusammensetzt. Ein blutspuckendes Hai-pferd ist vielleicht schneller, letztlich aber auch nicht mächtiger als ein rammfreudiger Vielaugen-Salamander. Als Ausnahme dienen Zwischenbosse wie das eingangs erwähnte Riesen-Eichhörnchen, die wir zwar selten treffen, die aber epische Waffen abwerfen – falls wir den harten Kampf bestehen.

Moment, gutes Stichwort. Kämpfe gibt's in **Starbound** nämlich an allen Ecken und Enden. Sie spielen sich jedoch nicht sonderlich originell, wir hauen einfach drauf und hüpfen derweil wild herum, um dem Gegner auszuweichen, der seinerseits wild herum-

Überall etwas Besonderes

nicht mehr ersticken. Auf der vierten Stufe erwartet uns unter anderem ein bastelbarer Greifhaken, mit dem wir uns tarzan-mäßig über Schluchten schwingen. Außerdem dürfen wir NPC-Helfer beschwören, etwa Händler oder Wachsoldaten, die ihren Standort verbraten verteidigen. Oder wir basteln automatisierte Geschütztürme und verlegen





hüpft – der KI-Geigerzähler schlägt im Negativbereich aus. Wer schnell reagiert, kann die Monster mit abgebautem Dreck einfach einmauern und anschließend durch eine kleine Maueröffnung gefahrlos mit dem Bogen zerlegen. Das klappt auch bei vielen Bossen – gäh! Noch dazu sind die Animationen steif und teils umständlich, beispielsweise müssen wir in die Knie gehen, um ein kleineres Monster mit einem Einhand-Schwert zu treffen, mit einem Zweihand-Hammer erwischen wir es hingegen auch im Stehen. Womit wir nun aber doch bei einer Besonderheit des Kampfsystems wären: unseren beiden Händen, in die wir unterschiedliche Gegenstände nehmen dürfen. Neben den Klassikern »Einhand-Waffe plus Schild« und »Zwei Einhand-Waffen« könn-

ten wir beispielsweise auch eine Axt und eine Verbandsrolle ausrüsten: Per Linksklick schlagen wir dann zu, per Rechtsklick heilen wir uns. Später stoßen Schießprügel hinzu, also zweihändige Gewehre und einhändige Pistolen, Letztere lassen sich ebenfalls doppelt ausrüsten oder mit anderen Items kombinieren. Mit Rechtsklicks könnten wir beispielsweise futuristische Fangnetze werfen, um angeschossene Bestien als Haustiere einzufangen. Die Beidhändigkeit macht das wilde Geklicke immerhin etwas taktischer. Noch dazu gibt's »Techs« genannte Spezialfähigkeiten, die wir erbeuten oder per Blaupause selbst basteln. Vier davon dürfen wir ausrüsten und einsetzen, so lange der Energievorrat reicht – etwa einen Doppelsprung oder die Fertigkeit, den Helden in einen Ball zu verwandeln und aus der Gefahrenzone zu rollen.

Fortschritt im Eigenbau

Neben den Monstern hat unser Held überdies noch drei weitere Feinde: Hunger, Kälte und den luftleeren Weltraum. Los geht's mit Letzterem: Auf Monden und Asteroiden ohne Atmosphäre ersticken wir ohne die entsprechende Spezialausrüstung schneller, als wir »Luft!« krächzen können. Frost macht sich vor allem auf Eisplaneten (und dort vor allem nachts) sowie in Eisschichten im Untergrund beliebiger anderer Welten bemerkbar. Wer dort ohne passende Schutzkleidung oder zumindest wärmende Lagerfeuer unterwegs ist, endet rasch als Schneemann. Zu allem Überfluss muss der Held auch noch essen, ohne Nahrungsvorräte

sind Ausflüge unter die Erde reiner Selbstmord. Denn was bringt es, tief unten das ergiebigste Titanium-Flöz zu finden, wenn man anschließend beim Abbau verhungert? Gut, beim Tod er stehen wir an der Oberfläche wieder auf und verlieren lediglich ein Drittel unserer »Pixel«, quasi der Währung von **Starbound**. Doch auch die wollen ja

erst mal gesammelt, besiegt Monstern erissen oder aus nicht benötigtem Erz raffiniert werden! Also versuchen wir, Hungertode zu verhindern, suchen essbare Pflanzen oder jagen Tiere, um an Fleisch zu kommen. Darüber hinaus gibt's Kochrezepte von Bananenbrot bis Burger. Anders als in **Terraria** und **Minecraft** spielen in **Starbound** also auch Survival-Elemente eine wichtige Rolle.

Hier kommt auch die Heilmaltwelt zum Tragen: Einen Planeten können wir zu unserem Zuhause bestimmen, zu dem wir uns künftig jederzeit vom Raumschiff aus beamen können – ohne Flugreise und Treibstoff-Verbrauch. Wir entscheiden uns für unsere Anfangswelt, die wir fortan zur Jagd und zum Ackerbau nutzen. Letzterer bringt Weizen, Tomaten, exotische Früchte und allerlei andere Kochzutaten hervor. Und auf der Jagd erbeuten wir Alien-Fleisch, aber nur dann, wenn wir Viecher mit dem Jagdmesser oder -bogen ausschalten. Und da beide nicht unbedingt zu den stärksten Waffen zählen, jagen wir halt lieber die schwächlichen Monster auf dem Einstiegsplaneten – deren Fleisch ist genauso nahrhaft wie das ihrer





Home sweet home: Auf unserer Heimatwelt errichten wir ein **Haus**, in dem wir Trophäen von anderen Welten sammeln, etwa einen Vogelmenschen-Sarkophag. ① Außerdem betreiben wir Ackerbau. ② Verteidigt wird unser Domizil von einem NPC-Wachsoldaten ③ und einem automatisierten Geschützturm ④.

tödlichen Cousins auf hochstufigen Welten. Bevor wir uns wieder auf gefährliche Planeten wagen, verbringen wir zwischendurch immer mal wieder ein wenig Heimaturlaub, um zu jagen, zu kochen. Und um unser Haus auszubauen, ein bisschen kreativ macht **Starbound** dann eben doch. Auch hier kommt eine Stärke des Spiels

zum Tragen, für unsere Bude können wir auf anderen Welten nämlich haufenweise unterschiedliche Bauteile erbeuten.

Später droht Stumpfsinn

Die Roboterburg etwa erleichtern wir um Gemälde mechanischer Monarchen, in einem Labor klauen wir Computer, in einem Vogelmenschen-Grabmal diverse Sarkophage. So wird die Heimatwelt auch zur Trophäensammlung – motivierend!

Gerade die besonderen Schauplätze machen den zentralen Reiz von **Starbound** aus. Die Roboterburgen und Vogeltempel, die Gefängnisse, voller meuternder Gefangener, die Armeestützpunkte: Auf fast jedem Himmelskörper stolpern wir über sehens- und bewertenswerte Orte, an denen wir häufig brauchbare Waffen oder eben Haus-Zierrat erbeuten können. In NPC-Städten hingegen übernachten wir (beim Schlafen heilt unser Held) oder kaufen ein, wobei die Händler meist Schrott feilbieten. Dennoch haben sich die Entwickler vorbildlich bemüht, ihre Welten zu beleben, wir haben nie das Gefühl, durch eine sterile Zufalls-Galaxis zu reisen – zumindest an den Planetenoberflächen, im Untergrund gibt's noch zu wenige Sehenswürdigkeiten. Und ja, irgendwann hat man auch oben so gut wie alles gesehen. Nach unserer ersten Roboterburg stoßen wir noch auf zwei weitere, die zwar dank Zufallsgenerator etwas anders aufgebaut sind, aber dieselben Droiden und Zierelemente beherbergen. Auch andere Schauplätze wiederholen sich bald, etwa das Vogelpiraten-Luftschiff, in dem wir unsere erste Pistole gekauft

haben. Im Untergrund wiederum macht es spielerisch keinen Unterschied, ob wir uns durch Dreck und Schlamm, durch Fleisch und Knochen oder durch Pflanzen- und Pilzmasse (!) buddeln: Hauptsache, wir finden das begehrte Erz. Mit fortschreitender Spieldauer kann **Starbound** so seinen Überraschungseffekt verlieren und ins »Grinding« abdriften, ins stumpfe Abklopfen von Rohstoffen. Die Sammelei kann vor allem dann viele müde Stunden in Beschlag nehmen, wenn wir längst stark genug sind, um alle normalen Monster eines Sektors zu besiegen, vor dem Vorstoß in den nächsten aber noch Erz oder Pixel sammeln müssen, um bessere Waffen für den Bosskampf zu basteln. Da freuen wir uns auch nicht mehr über jede entdeckte Diamantenader wie ein kleines Kind.

Munterer spielt sich **Starbound** im Multiplayer-Modus: À la **Minecraft** dürfen wir eigene Server aufsetzen und beliebig viele Freunde einladen, um gemeinsam die Galaxis zu erkunden. Derzeit ist das Server-Setup allerdings noch kompliziert und optionsarm, die Entwickler arbeiten an einem komfortableren System. Und natürlich am restlichen Spiel, denn eines müssen wir uns auf der Sternenreise immer wieder in Erinnerung rufen: Ja, **Starbound** ist noch in der Beta, viel cooler Kram noch gar nicht drin (siehe Kasten »Zukunftspläne«). Dennoch zeigt das Spiel schon jetzt, was in ihm steckt, es entführt uns in ein lebendiges, interessantes Universum, Grinding hin oder her. Einen Platz in unseren Herzen hat es damit schon sicher – nicht nur, aber auch wegen der Roboterburg. **GR**

Michael Graf Für mich war's schon in Minecraft das höchste der Gefühle, über einen besonderen Schauplatz zu stolpern – einen Dschungeltempel, ein Dorf, eine Nether-Ruine. Denn erst solche Sehenswürdigkeiten verwandeln eine seelenlose Zufallsgeneratoren-Karte in eine Welt mit Geschichte, in eine Welt, die sich einfach echt anfühlt. Gut, vielleicht sehe ich das etwas zu extrem, aber just darin besteht für mich der Reiz von Open-World-Spielen: Ich möchte entdecken, nicht nur erkunden. **Starbound** könnte mir mit seinen belebten Welten daher kaum willkommener sein, schon in der Beta motiviert mich die Sternenreise genauso sehr wie der Crafting-Fortschritt. Ich bin einfach stets gespannt, was mich auf dem nächsten Planeten und der nächsten Technologiestufe erwartet. Auch wenn diese Faszination später oft im Rohstoff-Grinding versumpft, ist es mehr als nur ein weiterer Minecraft-Nachahmer. Und ganz nebenbei sagt der Erfolg von **Starbound** auch sehr viel aus über unsere Industrie im Allgemeinen: Mit einem Herz für Kreativität und klugen Zufallselementen schafft es ein Indie-Spiel, mich und viele andere Spieler länger zu fesseln als jedes Crysis. Weil es sich nicht wie Stangenware anfühlt, weil es Seele hat. Und um die geht's doch schließlich.



Auf der Frostplaneten wärmen wir uns mit Winterkleidung – und zünden Monster an.

Spielspass ★★★★★

Preis



Tristan Böer
Monteur Netze
Öhringen

Ich Sorge bei Ihnen
zu Hause für ein
schnelles Surferlebnis.



WECHSELN SIE JETZT UND GENIESSEN SIE SURFEN UND TELEFONIEREN IM AUSGEZEICHNETEN NETZ



SURFEN

Mit bis zu 50 Mbit/s im Download und 10 Mbit/s im Upload



TELEFONIEREN

Festnetz-Flatrate ins gesamte deutsche Festnetz



Laut connect-Leserwahl 2013

AKTIONSPREIS

Call & Surf Comfort mit VDSL
für monatlich nur

39,95 €¹ statt 44,95 €

Weitere Informationen im Telekom Shop, unter www.telekom.de und kostenlos telefonisch unter 0800 33 03000



ERLEBEN, WAS VERBINDET.

1) Aktionsangebot: Bei Buchung bis 31.12.14 kostet Call & Surf Comfort IP (Speed) mit VDSL 39,95 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 69,95 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Call & Surf Comfort mit VDSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar; individuelle Bandbreite abhängig von Verfügbarkeit. Voraussetzung ist ein geeigneter Router (ab 4,95 €/Monat, ggfs. zzgl. Versandkosten in Höhe von 6,95 €).

DayZ

Zombies im Alpha-Stadium: Ein Paradies für Sadisten, Experimentierfreudige - und Leidenschaftliche.

Von Tobias Ritter und Florian Heider

Genre: **Actionspiel** Publisher: - Entwickler: **Bohemia Interactive**
(Arma 3, GS 01/14: 77 Punkte) Termin: 2014 Status: zu 30% fertig Preis: 24 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Video-Special



Es gibt diese Phänomene, die kaum erklärbar sind und für deren Entschlüsselung so mancher Manager eines größeren Publishers wohl sogar einen kräftigen Zombie-Biss in Kauf nehmen würde. **DayZ** ist ein solches Phänomen. Wie aus dem Nichts, aber dafür mit reichlich Passion entwickelt Dean Hall im Juni 2012 eine Modifikation für den Militär-Shooter **Arma 2**, die innerhalb kürzester Zeit Millionen von Spielern begeistert – und die Verkaufszahlen des Hauptspiels in ungeahnte Höhen schnellen lässt. Das Grundprinzip von **DayZ** ist schnell erklärt: Wir erwachen an der Küste des fiktiven Ex-Sowjetstaates Chernarus und müssen in einer Welt voller Zombies überleben. Zombies, ha, alter Hut – sollte man denken. Doch **DayZ** avanciert zum Superhit, vor allem dank der frei begehbaren, mit liebevollen Details gespickten Spielwelt, die (passende Materialien vorausgesetzt) selbst den Bau eines Hubschraubers ermöglicht. Außerdem kommt es auf den Multiplayer-Servern häufig zu unglaublich spannenden Begegnungen mit menschlichen Konkurrenten. Ob die Person hinter dem nächsten Hügel ein barmherziger Samariter ist oder einer fiesen Sadistenbande angehört, die unbedarft

Überlebende mit vorgehaltener Waffe zu mörderischen Gladiatorenkämpfen gegen die eigenen Freunde zwingt – das kann niemand mit Sicherheit sagen. Diese Momente der Unsicherheit und des Misstrauens, Momente, in denen wir die apokalyptische Atmosphäre fast schon greifen können, gibt es bisher in kaum einem anderen Spiel.

Und das, obwohl das Projekt an diversen Fehlern krankt und sich aufgrund seiner MMO-Struktur so gar nicht mit der genutzten Real-Virtuality-Engine vertragen will. Nicht zuletzt auch aufgrund dieser Engine-Frage entscheiden sich Hall und sein mittlerweile aufgebautes Entwicklerteam bei Bohemia Interactive gegen Ende des vergangenen Jahres, das bis dahin Erreichte fast komplett über Bord zu werfen und aus dem Mod-Konzept ein Standalone-Spiel zu machen, das auf einer an die MMO-Bedürfnisse angepassten Engine basieren soll. Damit kann der Entwicklungsleiter seine ursprüngliche Ankündigung, eine eigenständig lauffähige Version des Projekts bereits im Dezember 2012 zu veröffentlichen, zum Ärger einiger Spieler nicht einhalten. Allerdings ist er sich

auch sicher, nur durch diesen radikalen Schritt genau das Spiel entwickeln zu können, das er von Anfang an geplant hat.

Über ein Jahr und unzählige kritische Stimmen später ist nun eine erste Alpha-Version der Standalone-Fassung von **DayZ** im Rahmen des »Early Access«-Programms auf Steam veröffentlicht worden. Preislich richtet sich das Ganze allerdings eher an Visionäre: 23,99 Euro werden für das dem Entwicklerteam selbst zufolge »mit ernsthaften Problemen« behaftete »Testumfeld« mit nur einigen »ausgewählten« Features aufgerufen. Im Preis inbegriffen sind aber immerhin

alle zukünftigen Versionen des Spiels – Beta (die noch über ein Jahr auf sich warten lassen wird) und finale Fassung eingeschlossen. Wer später einsteigt, zahlt übrigens für Beta und Release-

Version jeweils ein paar Euro mehr, ähnlich wie schon bei **Arma 3**. Wer trotz (noch) fehlender Inhalte bereit ist, für rund 24 Euro am Alpha-Test teilzunehmen, erhält ein Spiel, das immerhin andeutet, wo die Reise in den kommenden Monaten und Jahren hingehen könnte. Rein visuell hat sich im Vergleich zur auf der **Arma-2**-Engine basierenden Mo-

Bezahlter Alpha-Test

Apokalyptische Idylle: Zu Spielbeginn erwachen wir an einem zufällig gewählten Ort an der Küste.



Ein Großteil der Häuser lässt sich nun auch von innen begutachten.

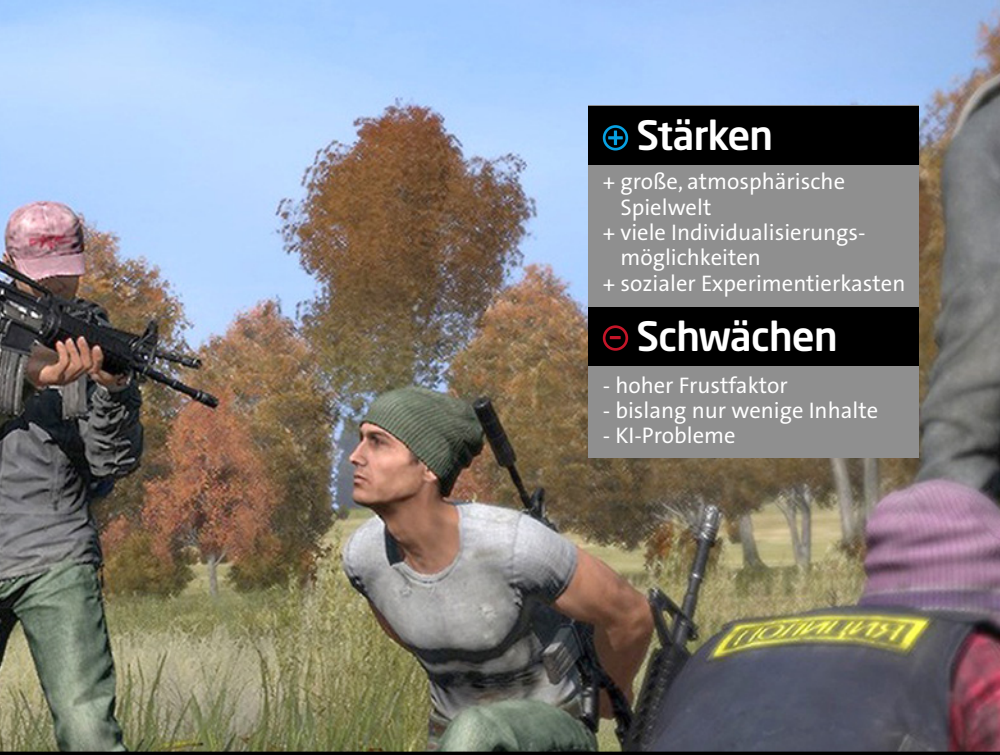


⊕ Stärken

- + große, atmosphärische Spielwelt
- + viele Individualisierungsmöglichkeiten
- + sozialer Experimentierkasten

⊖ Schwächen

- hoher Frustrationsfaktor
- bislang nur wenige Inhalte
- KI-Probleme



difikation einiges getan: Neue und detailliertere Charakter-Modelle, neue Texturen und generelle Verbesserungen an der Grafik dürften beim erstmaligen Einloggen in die apokalyptische Spielwelt von Chernarus (2.0) für Verzücker bei allen Freizeit-Überlebenden der Zombieseuche sorgen. Besonders hübsch: Die realistischer wirkenden und flüssigen Charakteranimationen, die vom geschmeidigen Laufen über das Öffnen einer Wasserflasche bis hin zum Schalen einer Banane reichen, sowie verschiedene neue Lichteffekte. Hier scheinen Sonnenstrahlen durch die Baumwipfel, dort taucht der Lichtkegel einer Taschenlampe ein verlassenenes Gebäude in unheilvolles Licht.

All das sorgt in Verbindung mit der Geräuschkulisse für eine recht stimmungsvolle Atmosphäre und zieht den Spieler intensiver in das Geschehen hinein, als es noch die Modifikation vermochte. Allerdings scheinen die grafischen Verbesserungen trotz Auslagerung verschiedener Berechnungen vom Client auf den Server noch ein wenig auf die allgemeine Performance zu schlagen. Worauf genau die gelegentlichen Bildraten-Einbrüche zurückzuführen sind, lässt sich nur vermuten. Gut möglich, dass es an den vielen neuen Gegenständen liegt, die die Hall und sein Team in das Spiel integriert

haben. Auch abseits solcher technischer Probleme kann es ein paar Stunden dauern, bis man mit **DayZ** wieder warm wird. So geht es uns zumindest: Zuerst fällt uns die Orientierung ziemlich schwer (kyrillisch war noch nie unsere Stärke und die Ortseinblendung beim Spawnen am rauschenden Meer gibt es nicht mehr), dann laufen wir fast eine halbe Stunde an der Küste entlang, ohne auch nur einen einzigen Zombie zu sehen, nur um dann im Landesinneren an Hunger zu sterben – aber natürlich erst, nachdem wir unseren ersten und offenbar extrem raren Rucksack gefunden haben.

Dann kommt er aber doch noch, dieser typische **DayZ**-Moment: Bei Kamenka neu ins Leben getreten und getrieben von der Gier nach kaltem Stahl zieht es uns zur neuen Militärbasis nördlich der Stadt. Mit M1A4 über der Schulter und Pistole im Brust-Holster fühlen wir uns deutlich sicherer – sind wir aber ohne Munition nicht wirklich, wie uns wenig später zwei andere Spieler deutlich machen. Die haben es zwar überraschenderweise weder auf unser Leben noch auf unsere Ausrüstung abgesehen, erproben an uns allerdings zwei neue Spiel-Features unter Live-Bedingungen: das Fesseln und die Zwangsverfütterung von vergammeltem Obst (siehe Kasten). Diese neuen

Die Sache mit dem Obst



Hach, was ist das Leben schön! Das neue Sturmgewehr sieht schick aus, der **Rucksack** ist voll beladen, und pappsatt sind wir auch. Was soll jetzt noch schiefehen?

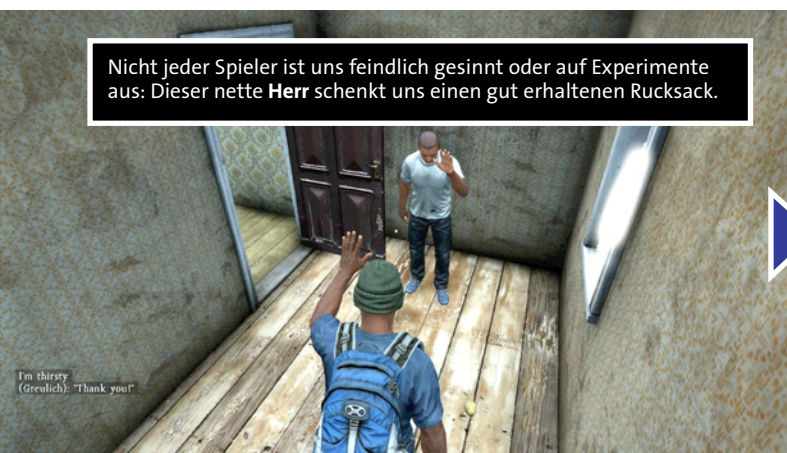


Okay, natürlich könnte dieser **Typ** hier plötzlich auftauchen und seine Knarre auf uns richten, während wir immer noch recht blöd rumhocken und darüber sinieren, ob wir heute Abend lieber Nudeln oder Obst essen.



Ja, der Gasmasken-Heini könnte dann auch noch seinen Kumpel als Aufpasser dazu holen, uns **fesseln** und mit faulem Obst zwangsernähren. Unser Tag hatte doch so gut angefangen. Schönen Dank auch!

Nicht jeder Spieler ist uns feindlich gesinnt oder auf Experimente aus: Dieser nette **Herr** schenkt uns einen gut erhaltenen Rucksack.



Sieht spannend aus, ist es aber nicht: Kämpfe mit **Zombies** laufen dank der schlechten Kollisionsabfrage sehr zäh ab.





Spielelemente lassen **DayZ** schon fast zum Sozialexperiment mutieren und werden in den kommenden Monaten vielleicht noch zu Kontroversen führen. Es gibt jedenfalls nicht viele Spiele, die ihren Nutzern derartige Freiheiten geben und es ganz der Moral des Spielers überlassen, wie sie diese Mittel einsetzen. Einige schließen sich beispielsweise zu einer Art Rotes Kreuz zusammen und reagieren auf Hilferufe. Andere Spieler nehmen hingegen Gefangene und lassen diese in Duellen um ihr Leben kämpfen. In solchen Situationen muss man wohl fast unweigerlich an den deutschen Psycho-Thriller **Das Experiment** denken. Mitunter fühlt sich **DayZ** beim Durchstreifen und Plündern der nun fast vollständig betretbaren Gebäude aber auch wie eine Kleidungs-simulation an – hier liegt ein grünes Holzfäller-Hemd, dort eine Cargo-Hose und im nächsten Appartement-Block finden sich Clownsmaske, Wollmütze, Handschuhe und Designer-Sonnenbrille.

Nach einigen Spielstunden gleicht so kaum eine Spielfigur mehr der anderen. Und das Kleidungsrepertoire ist bei weitem noch nicht alles. Reichen in der Modifikation noch Axt (Brennholz sammeln), Streichhölzer (Feuer machen) und Jagdmesser (Tiere ausnehmen) aus, um in der Wildnis zu überleben, häuft sich in der Standalone-Version mit der Zeit ein wahres Sammelsurium an Gegenständen im eigenen Inventar an – und von einem Großteil wissen wir selbst nach mehreren Stunden Spielzeit noch nicht, wozu sie überhaupt gut sind. Das Sandkasten-Spielprinzip lässt herzlich grüßen und offenbart eine Menge Potenzial für das komplett neue Crafting-System. Förderlich ist da auch das frische Inventar-System, das ein simples Drag&Drop von Gegenständen ermöglicht und somit die nervigen Item-Fummeleien aus der Modifikation umgeht. Was aus Klebeband, Küchenmessern, Schraubenziehern und all den unzähligen anderen Gegenständen alles hergestellt werden kann, lässt sich momentan nur erahnen. Angeblich soll es sogar möglich sein, sich aus Stöcken, Stoff, Tesa und anderen Dingen einen eigenen Rucksack zu basteln. Hinzu kommen Zubehörteile für die nun deutlich seltener auffindbaren Schusswaffen, die durch Zielfernrohre und andere Aufsätze allesamt bis zu einem gewissen Grad an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden können. Apropos Bedürfnisse: Die Überlebenden in **DayZ** scheinen ein ziemlich ausgeprägtes Bedürf-

nis nach Nahrung und Flüssigkeit zu haben. Fast im Sekundentakt blinken Hinweise auf, dass unsere Spielfigur mal wieder Hunger oder Durst hat. Und diese Hinweise, die aktuell übrigens das einzige Element der Benutzeroberfläche sind und die später durch akustische Signale ersetzt werden sollen, sind durchaus ernst gemeint – unser erster Charakter könnte ein Liedchen davon trällern, wäre er auf dem Weg nach Polana nicht verhungert. Zwar gibt es auch bei den Lebensmitteln eine Vielzahl neuer Gegenstände, darunter Kiwis, Cornflakes und Thunfischdosen, allerdings handelt es sich dabei offenbar um echte Raritäten. In einem verlassenen Gebäude mal eine Konservenbüchse zu finden, löst schon wahre Glücksgefühle aus. Diese dann mit dem einzigen scharfen Gegenstand im Inventar, einer Axt, zu öffnen, dabei 72 Prozent des Inhaltes zu verschütten und mit dem Rest den tödlichen Hunger kaum stillen zu können, entbehrt wiederum nicht einer gewissen Tragik.

Und wo wir gerade bei Tragik sind: Wäre mit den Zombies nicht eine zentrale Spielmechanik völlig fehlerbehaftet, man könnte über die irrational durch die Gegend (und durch Wände) schwirrenden Untoten fast schon lachen. Wer allerdings mehrmals von unsichtbaren und nur durch ihr Gurren identifizierbaren Ex-Toten aus dem nach zahlreichen Spielstunden durch liebgewonnene Ausrüstungsgegenstände bereicherten virtuellen Leben geprügelt wird, dem bleibt das Lachen im Halse stecken. Wenn das Zombie-Volk

dann doch mal sichtbar ist, bleibt es völlig unbe-rechenbar und ist im Nahkampf aufgrund von Verzögerungen zwischen Schlaganimation und Treffer kaum zu bezwingen. Das gibt der ganzen

Sache zwar eine gewisse Dramatik, aber wohl nicht so, wie von Hall beabsichtigt. Von der geplanten neuen Zombie-KI ist aber auch deshalb noch nichts zu sehen, weil sie erst für die Beta-Fassung fertig werden soll. Bis dahin soll es übrigens auch noch weitere Neuerungen geben. Unter anderem sind Fahrzeuge, wilde Tiere, von Spielern errichtete Konstruktionen, ein Ragdoll-System und Support für Nutzer-Mods geplant. Klingt vielversprechend – es wird sich jedoch noch zeigen müssen, ob und wie diese Ideen am Ende umgesetzt werden. Tobias Ritter / FH

Kleidung für alle

Florian Heider

Nach langem Marsch stehe ich vor Elektrozavodsk. Auf meiner Reise hat mir ein anderer Spieler eine Knarre vors Gesicht gehalten, dann aber doch beschlossen, nackt von einem Wasserturm zu springen. Ein anderer hat mich zuerst stumm beobachtet und mir dann eine Schaufel geschenkt. Die hat mir bei der nächsten Zombie-Begegnung einen großen Dienst erwiesen. Sie merken: Auch in der Standalone gibt es sie, diese typischen DayZ-Momente. Von diesen grandiosen Szenen mal abgesehen bietet die Alpha-Fassung für rund 24 Euro allerdings derzeit nicht viel mehr als Fehler, Frust und wenig Inhalt. Wer damit leben kann, schlägt zu, alle anderen könnten derzeit noch enttäuscht werden. Ich für meinen Teil freue mich auf die kommenden Monate. Dann wird sich zeigen, ob Dean Hall seine tollen Ideen auch wirklich umsetzen kann. Potenzial ist jedenfalls eimerweise vorhanden.



Spielspass ★★★★★

Preis ●●●●●●●●





AMD FX 8320
8x3.5 GHz

AMD Radeon R9 270X
2048 MB GDDR5

8 GB RAM
DDR3-1600 Kingston

1000 GB Festplatte
SATA 3 (6gb/s)



GAMING BUNDLE
inklusive Monitor,
Tastatur, Maus
und Windows 8.1
oder Windows 7



KCS GAMING GAMING BUNDLE AMD

+ **BATTLEFIELD 4** | Origin Downloadcode
Sharkoon Skiller Gaming Tastatur | Fireglider Optical Gaming Maus
Asus VS 228NE 54.6cm (21.5") TFT-Monitor

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert | Mainboard ASUS M5A78L-M
USB 3.0 | Alpine 64 Plus | 22x DVD+/-Brenner, DoubleLayer | 530 Watt Thermaltake
Hamburg, 12cm, 80+ | BitFenix Shadow Case

Art.Nr.104180

849 €

Intel i5 4670
4x3.4 GHz (Haswell)

GeForce GTX 760
2048 MB DDR5

8 GB RAM
DDR3-1600 Kingston

1000 GB Festplatte
SATA 3 (6gb/s)



GAMING BUNDLE
inklusive Monitor,
Tastatur, Maus
und Windows 8.1
oder Windows 7

KCS GAMING GAMING BUNDLE INTEL

+ **Sharkoon Skiller Gaming Tastatur**
Fireglider Optical Gaming Maus
BENQ GL2450E 60.9cm (24") TFT-Monitor

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert | Mainboard ASUS
B85M-E USB 3.0 | Alpine 11 | 22x DVD+/-Brenner, DoubleLayer | 530 Watt
Thermaltake Hamburg, 12cm, 80+ | NZXT LexaS Case

Art.Nr.104182

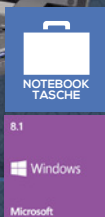
999 €

Intel Core i5-4200M
2x 2.5GHz (Haswell)

nVidia GeForce GTX 765M
2048MB GDDR5

8 GB RAM
DDR3-1600 Kingston

1000 GB Festplatte
2,5 Zoll SATA



KCS GAMING GAMING NOTEBOOK I

+ **NOTEBOOKTASCHE GRATIS**

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert | Full HD mit LED-Back-
light | 8x DVD+/-Brenner, DoubleLayer | Wireless LAN 300 MBit & Bluetooth
9-in-1 Cardreader | HDMI | USB 3.0 | Webcam | Akku Li-Ion, 8 Zellen

Art.Nr.111990

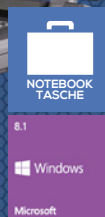
969 €

Intel Core i7-4700MQ
4x 2.4GHz (Haswell)

nVidia GeForce GTX 770M
3072MB GDDR5

16 GB RAM HyperX
DDR3-1600 Kingston

120 GB SSD
Samsung 840 EVO



KCS GAMING GAMING NOTEBOOK II

+ **NOTEBOOKTASCHE GRATIS**

Windows 8.1 64Bit oder Windows 7 64Bit vorinstalliert | Full HD mit LED-Back-
light | 1000 GB Festplatte | 8x DVD+/-Brenner, DoubleLayer | Wireless LAN 300
MBit & Bluetooth | 9-in-1 Cardreader | HDMI | USB 3.0 | Webcam | Beleuchtete
Tastatur | Akku Li-Ion, 8 Zellen

Art.Nr.111995

1499 €

Viele weitere Gaming-Systeme und Zubehör finden Sie unter
www.kiebel.de



kiebel.de empfiehlt Windows



VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL. DER GESETZLICHEN MEHRWEHRSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME. RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	7 Days to Die	Action-Adventure	The Fun Pimps	11/13	–	2. Quartal 2014*
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Triumph Studios	06/13, 11/13	–	1. Quartal 2014
NEU	Alien: Isolation	Actionspiel	Creative Assembly	02/14		2014
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Mercurysteam Entertainment	–		28. Februar 2014
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
UPDATE	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	11/13, 02/14	Sehr gut	2014*
	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	FromSoftware	06/13, 01/14	Sehr gut	14. März 2014
UPDATE	Diablo 3: Reaper of Souls	Rollenspiel	Blizzard	11/13, 13/13	Sehr gut	März 2014
	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	11/13	–	3. Quartal 2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2014
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	–	–	28. Februar 2014
	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	–	–	2015
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13	–	4. Quartal 2014
	Dying Light	Actionspiel	Techland	–	–	2014
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Woods	09/11	Sehr gut	2014
	EverQuest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2014
NEU	Evolve	Actionspiel	Turtle Rock Studios	–	–	3. Quartal 2014
	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	–	–	2014
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
UPDATE	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Blizzard	–	–	2. Quartal 2014
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	13/13	–	2014
UPDATE	Hotline Miami 2: Wrong Number	Actionspiel	Dennaton Games	09/13	–	1. Quartal 2014
	Lords of the Fallen	Rollenspiel	Deck 13	11/13	–	2014
	Mirror's Edge 2	Actionspiel	Digital Illusions	–	–	2014
	Mittelerde: Mordors Schatten	Actionspiel	Monolith Productions	01/14	Sehr gut	2014
	Murdered: Soul Suspect	Action-Adventure	Airtight Games	08/13	–	2. Quartal 2014
	Planetary Annihilation	Echtzeit-Strategie	Uber Entertainment	09/13	–	2014
	Prison Architect	Strategie	Introversion Software	10/13	–	2014
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	April 2014*
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13	–	April 2014
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	3. Quartal 2014
	Shroud of the Avatar	Rollenspiel	Portalarium	05/13	–	2014
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	–	–	4. März 2014
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13	–	2015
NEU	Starbound	Action-Adventure	Chucklefish	02/14	Sehr gut	2014*
	The Crew	Rennspiel	Reflections	08/13	–	1. Quartal 2014
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	07/12, 12/12, 05/13	Ausgezeichnet	4. April 2014
	The Evil Within	Actionspiel	Tango Gameworks	08/13	–	2014
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14	–	2014
	Thief	Schleich-Shooter	Eidos Montreal	05/13, 06/13, 12/13	–	28. Februar 2014
UPDATE	Titanfall	Ego-Shooter	Respawn	08/13, 11/13, 02/14	Sehr gut	13. März 2014
	Tom Clancy's The Division	Online-Shooter	Massive Entertainment	11/13	–	4. Quartal 2014
UPDATE	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile	07/13	–	2015
	Tropico 5	Strategie	Haemimont Games	11/13	–	April 2014
	Wasteland 2	Rollenspiel	inXile	09/13, 11/13, 01/14	Sehr gut	2014
	Watch Dogs	Actionspiel	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13, 11/13	Sehr gut	2. Quartal 2014
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	MachineGames	07/13, 11/13	Sehr gut	4. Quartal 2014
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard	13/13	–	2014

NEU
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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.

Preview



Alien: Isolation

Obwohl über das Colonial Marines-Desaster noch nicht mal richtig Gras gewachsen ist, kündigt Sega überraschenderweise schon das nächste Spiel mit der Alien-Lizenz an. Noch verwunderlicher ist, dass es von Creative Assembly, den Strategie-Experten hinter der Total War-Reihe, entwickelt wird.

Wie wir bewerten:

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in drei Stufen: Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er-Wertung oder gar einen der seltenen 90er.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Erscheinungstag sogar noch mehr drin.

Das kommt im Februar

Die Sims 3: Roaring Heights	The Sims Studio	06.02.2014
Rambo: The Video Game	Teyon	21.02.2014
Castlevania: Lords of Shadow 2	MercurySteam	28.02.2014
Thief	Eidos Montreal	28.02.2014
Divinity: Original Sin	Larian Studios	28.02.2014

Leser-Charts Januar

1	Battlefield 4	↑	9
2	Diablo 3	↓	1
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	=	3
4	World of Tanks	↑	7
5	Assassin's Creed 4: Black Flag	NEU	
6	Battlefield 3	↓	2
7	Dragon Age: Origins	↓	6
8	Guild Wars 2	↑	13
9	XCOM: Enemy Unknown	↑	14
10	XCOM: Enemy Within	NEU	
11	The Witcher 2: Assassins of Kings	↓	8
12	Tomb Raider	WIEDER DA	
13	Total War: Rome 2	↓	4
14	Deus Ex	WIEDER DA	
15	Mass Effect	WIEDER DA	
16	Civilization 5	WIEDER DA	
17	Call of Duty: Ghosts	WIEDER DA	
18	League of Legends	↑	20
19	Civilization 5: Brave New World	WIEDER DA	
20	Half Life 2	↓	19
21	18 Wheels of Steel: Voll aufs Gas	WIEDER DA	
22	Deus Ex: Human Revolution	WIEDER DA	
23	Anno 2070: Die Tiefsee	↓	5
24	Far Cry 3	WIEDER DA	
25	Mass Effect 3	↓	11

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Diablo 3: Reaper of Souls	↑	3
2	The Witcher 3: Wild Hunt	↑	4
3	Dragon Age: Inquisition	↓	2
4	Star Citizen: Squadron 42	↑	6
5	Grand Theft Auto 5	↓	1
6	Half Life 3	↓	5
7	Watch Dogs	↑	8
8	Mass Effect 4	↑	15
9	Cyberpunk 2077	↑	17
10	The Elder Scrolls Online	↓	7
11	Starcraft 2: Legacy of the Void	↑	16
12	Dark Souls 2	↑	–
13	Dirt 4	↑	19
14	Age of Wonders 3	↑	25
15	Tom Clancy's The Division	↑	–
16	World of Warcraft: Warlords of Draenor	↑	–
17	Far Cry 4	↓	9
18	Doom 4	↓	14
19	Wasteland 2	↑	–
20	Half Life 2: Episode 3	↓	12
21	Thief	↓	11
22	Might & Magic X Legacy	↑	–
23	Elite: Dangerous	↑	–
24	Mafia 3	↓	22
25	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	↑	–

⊕ Stärken

- + strotzt vor Atmosphäre
- + Fokus auf Horror und Überleben
- + detailgetreue Nachbildung des Film-Looks
- + ambitionierte Alien-KI

⊖ Schwächen

- Wird am Ende doch zu viel geballert?

Alien Isolation

Horror und Hilflosigkeit statt Geballer und Nonstop-Action. Endlich kommt ein Alien-Spiel, das auf die Stärken der Kino-Vorlage setzt. Von Sebastian Stange

Angeschaut

Genre: Survival-Horror Publisher: Sega Entwickler: Creative Assembly (Total War: Rome 2, GS 11/13: 85 Punkte)
Termin: Ende 2014 Status: zu 40 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

Im Weltraum hört dich niemand schreien. Mit diesem Slogan wurde 1979 der Science-Fiction-Thriller **Alien** beworben. Der Streifen entpuppte sich als Meisterwerk, weil er eine ganz neue Art des Außerirdischen inszenierte: Die Crew des Frachters Nostromo begegnete keinen albernen grünen Männchen oder hirnlosen Monstern, sondern einem raubtierhaften, absolut tödlichen Wesen von faszinierender Andersartigkeit. Das Design dieses Aliens aus den Händen des Schweizer Neo-Surrealisten H.R. Giger wirkt bis heute eindrucksvoll und verstörend. Mittlerweile ist das Kino-Alien zum Teil der Popkultur geworden – und

somit auch Teil unserer Videospielkultur. Ganze 33 Spiele, in denen die Kino-Aliens in irgendeiner Form eine Rolle spielen, erschienen bislang. Seit Dezember 2006 ist der Publisher Sega im Besitz der Exklusivrechte für Spiele-Umsetzungen des Filmmaterials. Die Ausbeute dieses Deals ist bislang allerdings recht bescheiden: Ein bei uns indizierter, recht banaler Shooter, das ordentliche 2D-Actionspiel **Aliens: Infestation** für Nintendos DS-Handheld sowie der Shooter-Flop **Aliens: Colonial Marines**.

Doch nun gibt es Licht am Horizont. Mit **Alien: Isolation** scheint Sega endlich auf dem richtigen Weg zu sein. Denn es erwartet uns

endlich mal kein Ballerspiel, sondern ein Horror-Abenteuer, das sich die klaustrophobische Stimmung des ersten **Alien**-Films von Ridley Scott zum Vorbild nimmt. Genauso wie Ellen Ripley an Bord der Nostromo soll sich der Spieler vor dem Alien fürchten, ihm hilf- und fassungslos gegenüber stehen. Auf der Suche nach einer Story, die das Entwicklerteam Creative Assembly mit einem solchen Spiel erzählen könnte, wurde es im Zeitraum zwischen dem ersten **Alien**-Film und seinem Nachfolger **Aliens** fündig. Immerhin vergehen sechzig Jahre, während Ellen Ripley im Kälteschlaf schlummert. Unterdessen wächst ihre Tochter Amanda zur erwachsenen Frau heran. Sie war zehn, als ihre Mutter an Bord der Nostromo ging, und hat sie seitdem nie wieder gesehen. Fünfzehn Jahre nach dem letzten Kontakt zwischen Mutter und Tochter schlüpfen wir in Amandas Rolle, die mittlerweile für die zwielichtige Weyland Yutani Corporation arbeitet. Der Konzern hat ein finanzielles Interesse an den Aliens und will sie als Biowaffe nutzen. Amanda wird plötzlich die Information zugespielt, dass Ellen noch am Leben sein könnte. Sie macht sich also auf den Weg zur stillgelegten Raumstation Sevastopol. Dort will sie den Flugrekorder der Nostromo bergen und das Rätsel um das Verschwinden ihrer Mutter lösen. Kaum an Bord bemerkt sie allerdings, dass irgendwas gründlich schiefgegangen ist. Es liegen Leichen und zerstörte Arbeits-Androiden herum. Und irgendwas ist in den Gängen der Station unterwegs: das Alien.

Bevor das Monster seinen ersten Auftritt hat, erkunden wir die verlassene Handels-

Ripleys vergessene Tochter



Das ist **Amanda Ripley**, Tochter der Filmheldin Ellen.



Eine geschnittene Szene in **Aliens** zeigt Amandas Foto.

Die Entwickler ließen sich Amanda Ripley, die Tochter der Filmheldin Ellen Ripley, nicht einfach so einfallen. Bereits in den ersten Drehbuch-Entwürfen zum zweiten Kinofilm, **Aliens**, war Amanda enthalten. Die erste Idee von Autor und Regisseur James Cameron war ein Telefongespräch zwischen Mutter und Tochter: Da Ellen Ripley viele Jahre im Kälteschlaf verbrachte, sollte ihre Tochter mittlerweile alt und verbittert sein und Ellen dafür hassen, dass sie nicht zu ihr zurückkam. Dieser Plan wurde aber nie Realität. Am Ende wurde eine Szene mit Amanda gedreht, die zumindest im Director's Cut des Films zu sehen ist: Ripley drängt den Yutani-Angestellten Burke, Informationen über ihre Tochter preiszugeben. Er zeigt ihr daraufhin das Foto einer weißhaarigen Frau und erklärt, Amanda Ripley McClaren sei vor zwei Jahren, im Alter von 66 Jahren, an Krebs verstorben. Sie habe keine Kinder hinterlassen. Die Tatsache, dass Amanda ein reifes Alter erreicht und sogar heiraten wird, macht uns Mut: Es wird also einen Ausweg aus **Alien: Isolation** geben. Obendrein werden wir im Spiel unsere Augen nach einem gewissen Herrn McClaren offen halten. Denn sollte es einen geben, dann wissen wir sofort: Der überlebt ebenfalls. Den wird Amanda mal heiraten!

Das Alien ist eine der populärsten **Horror-Kreaturen** der Filmgeschichte.



Schöpfungsgeschichte

Wir erklären, wie es dazu kam, dass Creative Assembly ein **Alien-Spiel** macht:

Am 11. Dezember 2006 verkündet Sega, sich die Exklusivrechte für die Produktion von Spielen basierend auf der **Alien**-Lizenz von 20th Century Fox gesichert zu haben.

Irgendwann 2008, nachdem die Arbeiten am Actionspiel **Viking: Battle for Asgard** abgeschlossen sind, bildet sich innerhalb von Creative Assembly ein kleines Team. Es entwickelt in nur sechs Wochen einen Survival-Horror-Prototyp, um ihn Sega vorzuschlagen. Der Plan ist von Anfang an, ein **Alien-Spiel** zu machen.

Kurze Zeit später hat der Prototyp, bei dem das Alien noch von einem zweiten Spieler und nicht von einer KI gesteuert wird, bei Sega die Runde gemacht. Er findet so viele Fans beim Publisher, dass dem Projekt grünes Licht gegeben wird.

Vor etwa drei Jahren begannen endlich die Arbeiten an **Alien: Isolation**. Anfangs bestand das Entwicklerteam aus nur sechs Mann. Neue Stellen wurden mit Kräften aus den mittlerweile geschlossenen Rennspielstudios Bizarre Creations und Black Rock Studios besetzt, aber auch mit Entwicklern von Ubisoft oder Crytek.

Am 12. Mai 2011 plaudert der britische Kultminister Ed Vaizey auf Twitter aus, dass er beim Entwicklerbesuch ein **Alien-Spiel** gesehen hat. Notgedrungen gibt Sega zu, dass dort tatsächlich ein solches Spiel in Arbeit ist. Das Projekt sei ehrgeizig und wandelt auf den Spuren von **Dead Space 2** – mehr wurde nicht verraten.

Inzwischen belegt das Team von **Alien: Isolation** in eine eigene Etage und ist auf 100 Mann gewachsen. Die Schließung einiger britischer Studios erlaubte die Anstellung vieler neuer Fachkräfte.

basis, deren Design sich sehr eng an der Kinovorlage orientiert. Die Entwickler erhielten von 20th Century Fox Zugang zum Archiv der Filmproduktion. Sie konnten also Special-Effects-Rohmaterial und viele Design-Konzepte einsehen, die weit über das hinausgehen, was je im Kino zu sehen war. Geradezu besessen arbeitet das Team daran, die Realität des Films im Videospiel nachzuempfinden. Es baut beispielsweise nicht nur eine Raumstation mit einer stimmigen Architektur, wie sie zum Film passen würde, es tut das in exakt der gleichen Form wie das Filmteam im Jahre 1979: Damals waren Computer noch nicht omnipräsent, es gab kein Internet und Touchscreens schon gar nicht. Die Technik an Bord der Sevastopol ist daher von Schaltern, Drehreglern und Knöpfen übersät, und die Taschenlampe, mit der wir angsterfüllt in dunkle Ecken leuchten, funktioniert mit einer Glühbirne und nicht etwa mit LEDs. Die Detailversessenheit der Entwickler geht aber noch weiter: So dient ihnen der Beleuchtungsplan der Filmkulissen inklusive der korrekten Farbtemperatur und -grädierung als Vorlage für den Look des Spiels. Sogar die feine Körnung des analogen Filmmaterials wird in Form eines Post-Processing-Effekts übernommen. Aus dem vorhandenen Soundtrack-Material (das teils nie veröffentlicht wurde) komponierte Creative Assembly eine neue, rund zweistündige

Musik-Kulisse. Oftmals herrscht auf Sevastopol jedoch auch bedrückende Stille. Eine Stille, in der jedes noch so kleine Geräusch Panik verursachen kann.

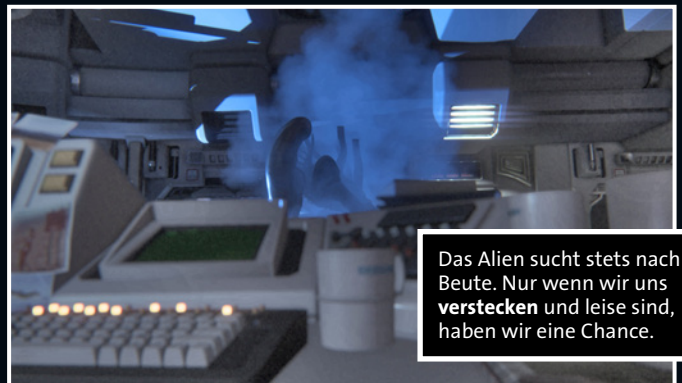
Amanda ist keine Soldatin, sondern eine Zivilistin mit einem sehr persönlichen Anliegen. Sie will ihre Mutter finden und macht sich trotz aller bedrohlichen Vorzeichen beherrzt auf die Suche. Bevor sie wirklich begriffen hat, in welcher Gefahr sie sich befindet, steckt sie bereits tief in der Klemme. Die Entwickler wollen eine ähnliche Geschichte aufbauen wie auch der **Alien**-Film: Ganz naiv begegnet die Raumschiffcrew darin dem Alien-Ei. Selbst als die Alien-Larve, der groteske Facehugger, seinen menschlichen Wirt findet, ahnt niemand, welcher Schrecken alle erwartet. Amanda wird in eine ähnliche Situation geworfen. Im Spiel ist es nicht unsere Aufgabe, das Alien zu töten oder ihm zu entkommen. Wir müssen

herausfinden, was mit Ellen Ripley geschah. Das Alien mag schockierend sein, ist aber nur eine von vielen Ge-

fahren auf unserer Suche nach Antworten. Auch die Luftschleusen der Station können tödliche Fallen für uns sein, außerdem gibt es auf der Raumstation noch eine Handvoll Menschen, deren Leben ebenfalls vom Alien bedroht wird. Werden sie mit uns zusammenarbeiten oder werden sie uns opfern, ohne eine Sekunde zu zögern? Wir sind

Eine Spielwelt, wie auf Zelluloid gebrannt

Die **Lichtstimmung der Filmvorlage** soll im Spiel möglichst genau wiedergegeben werden.



Das Alien sucht stets nach Beute. Nur wenn wir uns **verstecken** und leise sind, haben wir eine Chance.



Wir treffen im Spielverlauf auf **Überlebende**. Doch werden sie uns freundlich gesinnt sein?



Mit dem **Motion-Tracker** prüfen wir, ob die Luft rein ist. Wirklich sicher sind wir aber nie.

tiere auf der Suche nach nützlichen Items, studieren Hinweise und benutzen Werkzeuge, um verschlossene Tore zu öffnen. Wichtige Objekte werden mit einem dezenten Leuchteffekt hervorgehoben, und aus gefundenen Materialien basteln wir provisorische Werkzeuge oder Waffen.

Sobald uns das Alien einmal auf den Fersen ist, haben wir kaum noch Zeit, gründlich zu planen, zu überlegen und langfristig zu denken. Oftmals werden wir mit ganz akuten Gefahren konfrontiert. Überleben, hier und jetzt – darauf fußt das Gameplay von **Alien: Isolation**. Mit dem Alien verfolgt uns obendrein ein Widersacher, der sich so leicht nicht überlisten lässt. Grund dafür soll den Entwicklern zufolge die ausgefuchste KI sein, die das Alien völlig autonom durch die Raumstation lenkt. Die Kreatur folgt einzig dem Ziel, Beute – etwa uns – zu finden und zu jagen. Es orientiert

Unser Verfolger lernt von uns

sich dabei an unseren Aktionen oder untersucht selbständig Auffälliges in der Umgebung. Es soll keine festgelegten Lauftrouten und keine vorbestimmten Skript-Momente geben, bei denen uns das Alien etwa überraschend anspringt. Und es lernt. Clive Lindon, einer der leitenden

Designer des Teams erzählt in einem Interview folgende Anekdote: »Bei einem Fokusgruppen-Test haben wir einen jungen Mann spielen lassen. Als wir seine Spielweise beobachteten, bemerkten wir, dass er sich sieben Minuten lang unter einem Tisch versteckte. Für ein laufendes Spiel ist das eine enorm lange Zeit. Wir überlegten also, ob er irgendwelche Probleme hat oder die Versteck-Mechanik für ihn nicht funktioniert. Was hat ihn derart einfrieren lassen? Wir fragten nach, ob alles okay sei. Er antwortete: ›Ich beobachte das Alien jetzt schon seit einer ganzen Weile. Ich versuche, seine Pat-

rouillen-Route herauszufinden. Aber ich merke langsam: Es hat keine. Ich muss jetzt eine Entscheidung treffen. Ich muss irgendetwas tun!« Das war toll für uns. Denn wir wollen nicht an einen Punkt ankommen, an dem die Spieler die Verhaltensmuster des Aliens analysieren müssen.« Potzblitz! Eine schlaue, lernfähige KI in einem Spiel der **Total War**-Macher? Das klingt zu gut, um wahr zu sein. Wenn das stimmt, kann das Studio sogleich **Total War: Aliens** nachschreiben. Die Strategiereihe verdient schließlich schlaue Computergegner. Unsere Stichelei ist allerdings nicht ganz fair, denn **Alien: Isolation** stammt zwar von Creative Assembly, allerdings formte sich innerhalb des britischen Studios ein brandneues Team.

Die Unberechenbarkeit des Aliens ist es, die dafür sorgen soll, dass kein Spieldurchgang dem anderen gleicht. Sobald wir eine Taktik gefunden haben, es abzuwehren oder abzu lenken, soll die Kreatur daraus lernen und uns zukünftig das Leben schwerer machen.

Spiele zum Davonlaufen

Annesia: The Dark Descent



Outlast



The Forest



Die Idee, dass ein übermächtiger Verfolger Jagd auf den Spieler macht, liegt voll im Trend. Seit einiger Zeit erscheinen immer mehr Horror-Titel, bei denen wir in die Rolle wehrloser Opfer schlüpfen und voller Angst und Panik einen Ausweg aus unserer Lage suchen. Den Stein ins Rollen brachte 2010 das Gusel-Abenteuer **Annesia: The Dark Descent**, in dem wir vor einem deformierten Monster fliehen. Es war beileibe nicht das erste Spiel dieser Art, doch eines der populärsten. Es sorgte für eine Flut an YouTube-Videos, in denen die Panik-Attacken von Spielern zu sehen waren. Die entpuppten sich als höchst unterhaltsam und verhalfen dem Genre zu plötzlicher Beliebtheit. Ähnlich bekannt wurde 2012 **Slender: The Eight Pages**, ein technisch primitiver Titel, in dem wir in einem dunklen Wald nach acht Seiten suchen, während uns

eine schlanke Gruselgestalt auflauert. Nachahmer ließen nicht lange auf sich warten. So erschien im September 2013 mit **Outlast** ein toller Gruseltip in ein verlassenes Irrenhaus. Zeitgleich kam der **Annesia**-Nachfolger **A Machine for Pigs** auf den Markt, erreichte aber nicht ganz das Niveau des Vorgängers. Weitere Genrevertreter sind bereits in Arbeit. In **The Forest** vom Indie-Entwickler SKS Games erforschen wir einen Dschungel. Bei Tag sammeln wir Ressourcen und bauen eine bescheidene Existenz auf. Bei Nacht verteidigen wir uns gegen Mutanten-Kannibalen. Einen ungewöhnlichen Weg geht **Daylight** von den Zombie Studios. Darin erkunden wir ein verlassenes Krankenhaus, einzig mit einem Smartphone bewaffnet. Der Clou: Die Spielwelt wird zufallsgeneriert. Kein Durchgang gleicht also dem anderen.

Slender: The Eight Pages



Annesia: A Machine for Pigs



Daylight



In der Spielwelt gibt es **enorm viele Details** zu entdecken. Fans der Film-Vorlage wird es freuen.



Die **Technik** an Bord der Raumstation basiert auf Science-Fiction-Visionen von 1979.



Auf der Raumstation werden wir etwa herkömmliche Waffen finden oder gar selbst welche herstellen. Doch Munition ist knapp und so einfach können wir das Alien nicht erledigen. Vielmehr stellen Waffen ein Risiko dar. Sie sind laut und ineffizient. Die Chancen stehen gut, dass wir das Alien damit nur auf uns aufmerksam machen. Doch vielleicht müssen wir sie einsetzen, um uns gegen andere Bewohner von Sevastopol zu wehren – Androiden oder Menschen. Produzent Johnson Court erinnert an ein kleines Experiment hierzu: »In einem unserer frühen Fokustests gaben wir den Spielern eine Waffe, etwa 30 Sekunden, bevor sie das Alien zum ersten Mal sahen. Und jedes einzelne Mal versteckten sich die Spieler, anstatt das Alien anzugreifen.« Sich verstecken und ganz ruhig verhalten – diese Taktik funktioniert. Sie soll uns völlig natürlich erscheinen, wenn uns das Alien auf den Fersen ist. Allerdings bringt sie uns nicht

weiter. Irgendwann müssen wir nachschauen, ob die Luft rein ist. Irgendwann müssen wir wieder aktiv daran arbeiten, lebend aus der Raumstation herauszukommen. Wir müssen also immer wieder Risiken eingehen. Der Horror von **Alien: Isolation** basiert weniger auf plumpen Schock-Momenten, vielmehr ist er psychologischer Natur. Während wir unsere eigenen Ziele verfolgen, ist gleichzeitig irgendwo auf der Raumstation diese raubtierhafte Kreatur unterwegs: ein geborener Jäger, der uns körperlich in allen Belangen überlegen ist, über drei Meter groß, blitzschnell und übermenschlich stark.

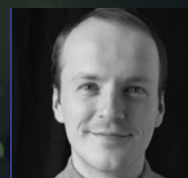
Schusswaffen? Schlechte Idee!

Wir haben keine Chance gegen dieses Wesen. Wenn das Alien uns sieht, wird es uns jagen und zur Strecke bringen. Unser einziger Vorteil ist unser Intellekt und die Tatsache, dass wir die Umgebung verstehen und für uns nutzen können. Wachsam und vorsichtig müssen wir Sevastopol erkunden. Deckung, Hindernisse, Türen und Schleiche sind unsere Verbündeten. Auch wenn das recht simpel klingt, hat es doch ein enormes Spannungspotenzial.

Die Detailversessenheit des Entwicklerteams sowie die ambitionierte Alien-KI schüren in uns die Hoffnung, dass hier endlich ein **Alien**-Spiel erscheint, das seiner Vorlage würdig ist. Bei aller Begeisterung und Neugier müssen wir doch konstatieren, dass es sich dabei bislang nur um Versprechungen handelt, um Absichten und Ziele. Die veröffentlichten Szenen mögen die Atmosphäre des Films hervorragend wiedergeben, doch sie beweisen noch lange nicht, dass das Spiel wie versprochen funktioniert. Noch sind die Entwickler den Beweis schuldig, dass sie mit ihrem Horror-Abenteuer wirklich für tollen Grusel sorgen und ein Alien auf uns loslassen, das wahrlich unberechenbar und glaubwürdig agiert. Denn gerade wenn es um außergewöhnliche künstliche Intelligenz geht, benötigen wir unbedingt Bestätigung in Form handfester Spieleindrücke.

Die zweite kleine Sorge, die uns derzeit plagt, hat mit dem Timing des Gruselspiels zu tun.

Denn Ego-Horror, in dem wir panisch auf der Flucht vor übermächtigen Verfolgern sind, liegt voll im Trend. Es gibt derzeit so viele Spiele mit diesen Mechaniken, dass wir ein wenig fürchten, bis zum Release von **Alien: Isolation** geradezu übersättigt von diesem Prinzip zu sein. Hoffen wir also, dass der Horror-Ausflug nach Sevastopol das Grusel-Genre ein Stück voranbringt. Vielleicht, indem die Entwickler den Titel auch mit Virtual-Reality-Headsets wie dem Oculus Rift spielbar machen? Eine solche VR-Hardware könnte bis zum Erscheinen von **Alien: Isolation** gegen Ende des Jahres durchaus verfügbar sein. Und die Kombination aus spannender Flucht vor dem Alien mit der eindringlichen VR-Perspektive lässt uns bereits jetzt wohligh erschauern. Doch so schnell wollen die Entwickler keine weiteren Details zum Spiel veröffentlichen. Lieber arbeiten sie mit Hochdruck an dessen Fertigstellung. Spätestens im Rahmen der Spielemesse E3 im Juni rechnen wir aber mit Neuigkeiten. Zeit genug also, die alten **Alien**-Filme mal wieder anzusehen und sich zu überlegen, was da im Spiel auf uns warten könnte. **SST**



Ich will mich gruseln!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Na endlich hat mal ein Entwickler begriffen, dass die Kino-Aliens kein Kanonenfutter sind, das wir problemlos über den Haufen ballern können. Das habe ich ohnehin bereits in viel zu vielen, meist furchtbar gewöhnlichen Spielen getan. Der große Reiz am ersten Alien-Film war für mich die Ungewissheit, die Spannung und die Tatsache, dass niemand wirklich wusste, was das eigentlich für eine Kreatur ist und wie man ihr beikommen kann. Als Spieler genau in diese missliche Lage versetzt zu werden, ist eine tolle Idee. Ich hoffe, die ambitionierten Pläne mit der schlauen Alien-KI werden im fertigen Spiel auch Wirklichkeit. Und ich bin gespannt, ob es den Entwicklern gelingt, das ganze Spiel über die Spannung aufrecht zu halten. Eine Sache wundert mich aber ein wenig: Wieso schreitet das Alien in den Spielszenen stets aufrecht durch die Korridore der Raumstation? Sollte es nicht auf allen Vieren blitzschnell die Decke entlang flitzen? Aber wer weiß, vielleicht lässt sich das Team einfach noch nicht gänzlich in die Karten schauen.



Das Alien hat uns entdeckt. Jetzt hilft nur noch die Flucht!

8.1



Windows

Microsoft

84,90



Windows 8

Microsoft Windows 8.1

- Betriebssystem-Software • Windows 8 wurde von Grund auf neu entwickelt, um den Anwender in den Mittelpunkt zu stellen
- Lizenz für 1 Benutzer • Vollversion

YOBMU02



279,-

BenQ XL2411T

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m²
- HDMI, Dual-Link DVI-D, VGA, Audio

V5LC6900



499,-

EIZO FORIS FG2421-BK

- LED-Monitor • 59,7 cm (23,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- dynamischer Kontrast: 15.000:1
- 120 Hz • Helligkeit: 400 cd/m²
- DisplayPort, DVI-D (HDCP), HDMI, 2x USB, Audio

V5LE75



54,90

Func MS-3 Gaming Mouse

- optische Lasermaus • 5.670 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • 12.000 FPS
- 512 KB Speicher • drei Makroprofile • USB
- inkl. Func Surface 1030 L Mouse Pad

NMZY00



74,90

Razer NAGA Expert

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 19 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- ergonomisches Design
- für Massively Multiplayer Online Games
- USB-Anschluss

NMZR52



Neuheit!

44,99

Assassin's Creed 4: Black Flag

- Erzählt die Geschichte von Edward Kenway, einem jungen britischen Mann, der weder Gefahren noch Abenteuer scheut und im Dienst der Royal Navy Kaperfahrten durchführt.
- PC-System-Spiel • Freigegeben ab 16 Jahren

YSACA9

be quiet!

Neuheit!

94,90



be quiet! POWER ZONE 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

TN6V2P00

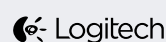


104,90

Corsair RM750 750W

- Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 17x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN7V6R00



94,90

Logitech G510s Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur • GamePanel LC-Display
- 105 Tasten • 18 programmierbare G-Tasten mit 54 individuellen Funktionen
- Optimierte Oberflächenmaterialien
- Hintergrundbeleuchtung • USB-Funkempfänger

NTZLG0



94,90

Thermaltake Overseer RX-I

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"
- Front: 4x USB, eSATA, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TTXT2E



49,99

Sharkoon Mask

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

TQXSD1



124,90

Swiftech H220 Watercooling Kit

- CPU-Wasserkühlungsset • für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1050, 1055, 1056, 1366, 2011
- kompakte Abmessungen • 2x 120-mm-Lüfter
- biegsame Schläuche
- Pumpe mit PWM-Anschluss

HXLVS1



189,90

SteelSeries Siberia Elite

- Headset • USB-Soundkarte integriert
- LED-Beleuchtungsring an den Ohrmuscheln
- Ohrpolster aus Memory-Schaum und Lederüberzug • Kabel wechselbar, für den Einsatz an unterschiedlichsten Geräten

KH#151



ASUS®



1.799,-

ASUS G750JX-T4166H

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7-4700HQ Prozessor (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770M • 8 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD, 1.000-GB-HDD • HDMI, VGA
- Blu-ray-Combo-Laufwerk • Bluetooth 4.0
- Windows 8 64-bit (OEM)

PL8A2E

msi®



1.099,-

MSI GS70-20Di781FD

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7-4700MQ Prozessor (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 765M • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- FreeDOS

PL8M38

msi®



769,-

MSI GE60-20Di585FD

- 39,6-cm-Notebook (15,6") • Intel® Core™ i5-4200M Prozessor (2,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 760M • 8 GB DDR3-RAM • 500-GB-HDD
- USB 3.0, Bluetooth • FreeDOS

PL6M54

GIGABYTE™



749,-

GIGABYTE P27K

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i5-4200M Prozessor (2,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 765M • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- FreeDOS

PL8G04



1.399,-

Aspire V-Serie

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7-4702MQ CPU (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 760M
- 16 GB DDR3-RAM • 256-GB-SSD
- 1.000-GB-HDD • Blu-ray-Brenner
- HDMI, VGA • Windows 8 64-bit (OEM)

PL8C4U

acer
explore beyond limits™ROCCAT
SET THE RULES

169,99

Roccat Ryos MK Pro

- Gaming-Tastatur • CHERRY MX Brown Switches
- 105 Tasten plus 8 Sondertasten
- Erweitertes Anti-Ghosting mit N-Key Rollover
- USB

NTZR9600

CREATIVE



62,90

Creative Sound Blaster Z

- Soundkarte • 6 Kanäle (5.1)
- SBX Pro Studio-Technologien, CrystalVoice-Technologie für Sprachoptimierung
- 4x Line-Out, 1x Line-In/Mikrofon, Optisch-Out / -In • PCI-Express (x1)

KK#C6M

SAMSUNG



149,90

Samsung 840 EVO 2,5" 250 GB

- Solid-State-Drive • „MZ-7TE250BW“
- 250 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- 97.000 IOPS • MEX (400 MHz ARM Cortex)
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM4E

crucial
by Micron

59,90

Crucial DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher • „BLS8G3D169DS3CEU“
- CAS-Latenz: 9
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- 2x 4 GB

IDIFC7J4

CM STORM
BY COOLER MASTER

59,90

CM Storm Ceres 500

- Kopfhörer: 20 Hz bis 20 kHz
- 32 Ohm • Mikrofon: 100 Hz bis 10 kHz
- faltbares Design • 40-mm-Lautsprecher
- USB-Soundkarte, USB, 3,5-mm-Klinkenstecker
- kompatibel mit PC, PS3 und Xbox 360

KH#V57

sharkoon

Neuheit!

39,99

Sharkoon Gsone

- Headset • Frequenzgang: 10Hz bis 25 KHz
- Impedanz: 32 Ohm • Schalldruckpegel: 103 dB
- 53-mm-Premium-Lautsprecher
- Lautstärkeregler an der rechten Ohrmuschel
- Anschluss: 2x 3,5-mm-Stereo-Klinke

KH#S26

ASUS®



249,90

ASUS GTX760-DC2T-SSU

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1.072 MHz (Boost: 1.137 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1.152 Shadereinheiten
- DirectX 11 und OpenGL 4.3
- NVENC H.264-Video-Engine
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVZ7

ASUS®



174,90

ASUS MAXIMUS VI HERO (C2)

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- HD-Sound • 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA38

ALTERNATE

bequem online



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Murakami: »Die Pilgerjahre des farblosen Herrn Tazaki.« Küchenphilosophie? Mir egal. Ein fantastischer Roman.

Zuletzt gesehen Die letzte Staffel »Breaking Bad«. OMG, OMG, OMG!

Zuletzt gedacht Der Indie-Look nervt mich langsam. Ausnahme: The Banner Saga.

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Im Kern ein sehr gutes Spiel, durch Story, Atmosphäre, Kampfsystem. Im Detail viel Verbesserungspotenzial.

★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance Coole Momente, aber eher was für Konsolen.

★★★

Broken Age Da hatte ich mir mehr erwartet. Für den zweiten Teil gilt: Gas geben!

★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die Spiegel-Titelstory »Spielen macht klug«. Nichts Neues, aber immerhin.

Zuletzt gehört Den Soundtrack von The Old Republic. Habe wieder angefangen. Argh.

Zuletzt gedacht Die Spiegel-Story liest sich wie eine Entschuldigung für all die Vorurteile, die Traditionsmedien lange verbreitet haben.

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Wie eine weinende Rockerbraut: knallhart und gefühlvoll.

★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance Nett, in einem Metal Gear will ich aber schleichen.

★★★

Broken Age Die Kickstarter-Millionen sind offenbar nur an die Sprecher geflossen.

★★



Jochen Gebauer, Leitender Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Red Seas Under Red Skies«. Ocean's Eleven in Fantasy quasi. Und toll.

Zuletzt gesehen Die neue Sherlock-Staffel. Das Finale entschädigt für den Mist davor.

Zuletzt gedacht Oh Gott. Jetzt muss ich wieder ewig auf die nächste Staffel warten.

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Der ganze Wikinger-Kram ist nicht meins, aber das Spiel ist toll.

★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance Wenn Japano, dann bitte als RPG.

★★

Broken Age Das Spiel hat wirklich Charme, und die Synchro ist super. Dummerweise haben sie die Rätsel vergessen.

★★★

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gelesen Wie immer in der Winterpause: Das Gerüchteküche-Forum auf transfermarkt.de.

Zuletzt gehört Editors: »The Weight of Your Love«. Melodiöser, trotzdem schlauer Indie-Pop.

Zuletzt gedacht Ubisoft bringt Tetris auf die NextGen-Konsolen? Super, endlich mal ein Spiel, das die neue Technik an ihr Limit bringt!

Meine Meinung zu:

The Banner Saga An dieses Spielerlebnis werde ich mich noch jahrelang erinnern.

★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance Stilvolles Fratzengeballer geht immer!

★★★★

Broken Age Ein nettes Adventure, dem es aber an Mut fehlt. Hatte mehr erwartet.

★★★



GameStar

Nils Raettig, Redakteur

nils@gamestar.de

Zuletzt gelesen Jede Menge toller Buchtipps von GameStar-Lesern, vielen Dank dafür.

Zuletzt gesehen Die ersten drei Folgen von »The Returned«. Wie so manche französische Produktion ungewöhnlich, aber sehenswert.

Zuletzt gedacht Very Facebook!

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Erneut ein Beweis dafür, dass Spiele tolle Geschichten erzählen können.

★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance

Ich bin ja eigentlich mehr so der Schleich-Typ, Spaß macht's mir trotzdem.

★★★

Broken Age Viel zu leicht und kurz, aber es weckt wehmütige DOTT-Erinnerungen.

★★★



GameStar-Leser fragen Nils Raettig

Wolltest du schon immer für ein Gaming-Magazin arbeiten oder hat dich der Lebensfluss an die Ufer der GameStar-Redaktion gespült?

Eine Mischung aus beidem. Ich lese das Heft seit über 16 Jahren (ja, ich bin schrecklich alt) und habe zwischendurch immer mal darüber nachgedacht, wie gerne ich hier arbeiten würde. Dass es letztes Jahr geklappt hat, war aber eher ein Zufall.

AMD oder Intel?

Da bin ich ganz pragmatisch: Wer möglichst viel Leistung fürs Geld liefert, der wird gekauft. Oder anders gesagt: Intel.

Was hältst du von der neuen Oculus Rift und denkst du, diese Art des Gamings wird sich durchsetzen?

Finde ich großartig, vor allem in Kombination mit anderen VR-Produkten wie Virtuix Omni (siehe auch die Hardware-Trends in diesem Heft). Für die breite Masse ist das aber vermutlich doch zu speziell (und zu teuer).

Wie bekommt man so schöne Grübchen?

Das ist leicht: Wenn man fotografiert wird einfach immer dasselbe, dämliche Grinsen aufsetzen (siehe links). Dann kommen die Grübchen irgendwann ganz von alleine. Versprochen.



Sebastian Stange, Redakteur

sebastian@gamestar.de

Zuletzt gehört Bei mir läuft der angenehm schräge Sound von RJD2, der mir einfach nicht langweilig werden will. Einige kennen ihn vielleicht von der Titelmelodie der Serie »Mad Men«.

Zuletzt gelesen Martin Suters Allmen-Romane. Seichte, unterhaltsame Kost.

Zuletzt gedacht Huch, wo bin ich?

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Wie ausgesprochen hübsch. Und so stimmungsvoll. Schön!

★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance

Was da abgeht, würde sich kein westliches Studio ausdenken. Danke, Japan!

★★★★

Broken Age Zauberhafte Märchenstunde.

★★★★★



Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

florian@gamestar.de

Zuletzt gehört »Papa, ein Licht! Ja, ein Licht!« – das bedeutet Aufstehen um 6:30 Uhr :-/

Zuletzt gesehen »Elysium« – optisch schön, aber lahme Story und insgesamt mittelmäßig.

Zuletzt gedacht Wenn Steam Streaming schon live wäre, würde ich mit sofort meine eigene Steam Machine bauen!

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Hat vieles, was ich mag: Atmosphäre, Entscheidungen mit Konsequenz und taktische Vielfalt.

★★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance

Schicke Kämpfe und Japan-Flair – Spaß!

★★★★

Broken Age Kampflös geht nicht ;-)

★★

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gehört Das Deutsch-Englisch-Französisch-Kauderwelsch des österreichischen Radiosenders FM4. Und die gute Musik dort.

Zuletzt gesehen »World War Z«. Öde!

Zuletzt gedacht Hallo? Winter? Wird das in diesem Jahr noch was?

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Ungewöhnliche Optik, spannende Story. Überraschend, toll!

★★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance

Das ist so albern, dass ... nein, es ist albern!

★★

Broken Age Nett. Aber nach der Kickstarter-Geschichte und bei all der Kohle hatte ich mir mehr deutlich erwartet.

★★



Florian Heider,
Redakteur

flo@gamestar.de

Zuletzt gehört Die Schreie der Bauarbeiter, die unterhalb meiner neuen Wohnung scheinbar die Apokalypse heraufbeschwören wollen.

Zuletzt gesehen »World War Z«. Kein Vergleich zum Buch, aber besser als gedacht.

Zuletzt gedacht Ist das der Wäschetrockner, der so vibriert? Ach nee, meine neue Heizung.

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Einfach fantastisch!

★★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance

Ziemlich spaßige Sache, aber viel zu kurz.

★★★

Broken Age Eigentlich ein witziges Adventure. Die Aufteilung in zwei Akte gefällt mir allerdings überhaupt nicht.

★★★★

GastStars

Martin Deppe

Als Peter Molyneux' Magic Carpet vor ziemlich genau 20 Jahren erschien, war Martin noch ein vergleichsweise junger Hüpfer, der von einer 3D-Brille träumte. Heute reichen ihm eine normale Brille und diverse Lupen. So mit Vergrößerungsfaktor »unendlich«.



Jürgen Stöfel

Jürgen findet Neil Gaiman super, was ihn automatisch zu einem besseren Menschen macht, als er das ohnehin schon ist. Also den Jürgen. Nicht den Neil. Auch wenn der Neil bestimmt auch ganz super ist, bei den Büchern! Wir schweifen ab. Was wir sagen wollen: Jürgen hat The Old Republic nachgetestet.



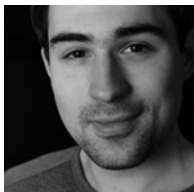
Benjamin Danneberg

Sie hätten Benjamin mal bei unserem ersten Gespräch über Forced erleben sollen. Was da an Superlativen aus seinem Mund quoll – am allerallerunglaublichesten! Aber Forced ist ja auch ziemlich superst. Ein echter Überraschungshit.



Dimitry Halley

Eigentlich wollte Praktikant Dimitry ja ein Mod-Special zu seinem Lieblingsspiel Bioshock: Infinite machen. Weil's da aber nix gibt (Nackt-Cheats für Elizabeth wurden von Ken Levine verboten) und weil Praktikanten bei uns keinen Spaß haben sollen, haben wir ihn ein Mod-Special zu Skyrim machen lassen. Komischerweise hatte er dabei Spaß.



Jonas Gössling

Assassin's Creed-Superfanboy Jonas (wir sollen ihn abwechselnd Altair, Ezio, Connor und Edward nennen, machen wir aber natürlich nicht) hat Liberation getestet und musste schnell feststellen, dass der AC-Ableger vor allem von einem befreit ist: einer gescheiterten Story.



Team



André Peschke,
Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gelesen »I Have No Mouth But I Must Scream« von Harlan Ellison. Nennen wir es vielleicht einfach ... ungewöhnlich.

Zuletzt gesehen Die Doku-Reihe »The Dark Side of Porn«. Interessant, leicht verstörend.

Zuletzt gedacht Das mit der Doku erzählt du besser nicht auf der Teamseite!

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Auf Kickstarter schon Geld hinterhergeworfen, nicht bereut.

★★★★

Metal Gear Rising: Revengeance

Ich hab ein Herz für absurde Japan-Action.

★★★★

Broken Age Was wäre daraus geworden, wenn sie nur 400.000 bekommen hätten?

★★★★



Johannes Rohe,
Trainee

johannes@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Ender's Game«. Ein Sci-Fi-Klassiker, aber bislang vollkommen an mir vorbeigegangen – super!

Zuletzt gehört Das Hörbuch zu »Er ist wieder da«. Seicht, aber herrlich böse und gut für die Busfahrt zur Arbeit.

Zuletzt gedacht Hör auf im Bus so laut zu lachen!

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Ich fand den Multiplayer-Ableger schon schwer. Nicht so meins.

★★★

Metal Gear Rising: Revengeance

Action-Schnitzerei hui, Japano-Krams pfui!

★★★

Broken Age Tolle vier Stunden. Wann kommt der zweite Akt?

★★★★

Jan Purucker,
Trainee

jan@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Wolf of Wall Street«. Ob jetzt auch mal für DiCaprio 'n Oscar abfällt?

Zuletzt gehört »Krieg« von Manuel Romeike aka Orgi69; aka Imbiss Bronko etc.

Zuletzt gedacht Dieser Heider Florian hat 'n eigenen Wäschetrockner? Bonze!

Meine Meinung zu:

The Banner Saga Nordische Mythologie und Fantasy. Das Setting mag ich, den Rest nicht.

★★

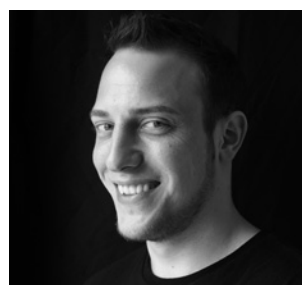
Metal Gear Rising: Revengeance

Ich konnte den Metal-Gear-Hype noch nie nachvollziehen. Kurzweiliges Geschnetz.

★★

Broken Age Als 90er-Jahre Lucas-Arts-Fan find ich's klasse. Nur der Grafikstil stört.

★★★★



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	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7	
2	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	
3	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	13/13	90	10	9	8	10	8	10	9	7	10	9	
4	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	
5	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	
6	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	
7	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
8	Castlevania: Lords of Shadow	Action-Adventure	Konami/Mercury Steam	10/13	87	8	9	10	10	7	10	8	8	10	7	
9	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	Sony Online/Sony Online	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	
10	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	
11	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver/4a Games	07/13	86	8	9	9	10	10	6	9	7	10	8	
12	Borderlands 2	Ego-Shooter	2k Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	
13	Rayman Legends	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft	11/13	85	9	10	7	10	9	8	10	7	9	6	
14	Saint's Row 4	Actionspiel	Deep Silver/Volition	10/13	85	6	9	9	10	9	10	9	3	10	10	
15	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment	01/14	85	8	9	7	8	8	9	10	10	8	8	

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 / Ratgeber
1	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
2	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
3	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
4	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	07/12	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
5	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
6	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
7	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
8	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
9	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
10	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
11	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
12	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
13	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
14	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4
15	Forced	Action-Rollenspiel	BetaDwarf	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 / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosdesign
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	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
4	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
6	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
7	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
8	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10
9	The Banner Saga	Rundenstrategie	VersusEvil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
10	XCOM: Enemy Within	Rundenstrategie	2K/Firaxis	13/13	82	7	8	10	10	7	8	9	8	9	6

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	Spielfrage / Streckendesign
1	Fifa 14	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	12/13	91	8	9	9	9	9	10	9	10	9	9
3	Pro Evolution Soccer 2014	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/13	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
4	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
5	Dirt Showdown	Rennspiel	Codemasters/Codemasters	07/12	85	9	9	8	10	9	8	8	8	7	9
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 Spieles 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 Absoluten 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:

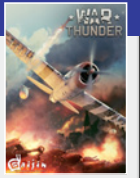
bis 1 Euro Sehr gut
bis 2 Euro Gut
bis 3 Euro Befriedigend
bis 4 Euro Ausreichend
bis 5 Euro Mangelhaft
darüber Ungenügend

TERMIN 1.11.2012 (Open Beta) PREIS Free2Play USK nicht geprüft

War Thunder

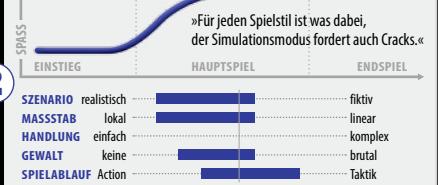
Action-Simulation

Publisher Gaijin Entertainment
Entwickler Gaijin Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch, weitere
Ausstattung Download
Kopierschutz Anmeldung



GENRE-CHECK

ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Bodenangriff (32), Herrschaft (32)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

»Die packenden Luftgefechte sprechen sowohl Arcade- als auch Realismus-Freunde an und toben über belebten Schlachtfeldern – so muss das sein!«

GRAFIK

+ detaillierte Flugzeugmodelle + schöne Lichteffekte
+ hochauflösende Texturen + realistische Darstellung von Rauch und Wolken + puppenhafte Piloten

SOUND

+ authentische Soundkulisse + stimmungsvoller Soundtrack
+ satte Motoren- und Geschützgeräusche + Sprachmeldungen in jeweiliger Landessprache ... + ... aber teils seltsam betont

BALANCE

+ Flugzeuge mit individuellen Vor- und Nachteilen + gutes Gleichgewicht zwischen Luft- und Erdkampf + Matchmaking noch ungenau und unausgegoren + komplizierter Einstieg

ATMOSPHÄRE

+ umfangreiche Teamgefechte + Bodentruppe und Seestreitkräfte kämpfen unabhängig von uns + historische Schlachten + Mittendrin-Gefühl + keine Funksprüche vom Boden

BEDIENUNG

+ Steuerung vielseitig anpassbar + Oculus Rift-Unterstützung
+ im Arcade-Modus intuitiv + im realistischen Modus schwer zu meistern + HUD nicht sehr informativ + grausame Menüs

UMFANG

+ alle großen Nationen des zweiten Weltkriegs + riesige Auswahl an Flugzeugen + extrem komplexer Simulations-Modus + Missionseditor + überbeurter Solo-Modus

FLUGVERHALTEN

+ jedes Flugzeug steuert sich spürbar anders + G-Kräfte zwingen zu realistischen Luftkampf-Taktiken + Schadensmodell wirkt sich stark aus + realistischer Simulationsmodus

TEAMWORK

+ Gruppenbildung und Clans möglich
+ Teamplay extrem wichtig + Alleingänge sind Selbstmord
+ jeder Flugzeugtyp hat seinen individuellen Nutzen

FLUGZEUGE & EXTRAS

+ jedes Flugzeug hat andere Eigenschaften + Crew- und Komponenten-Upgrades + dynamisches Schadensmodell
+ verwirrende Forschung + einige Items nur gegen Echtgeld

MULTIPLAYER-MODI

+ packende Teamgefechte + gute Langzeitmotivation dank Rollenspiel-Elementen + viele verschiedene Szenarien und Karten + nur zwei Spielmodi



⊕ Stärken

- + unterhaltsame Missionen
- + verschiedene Outfits mit Vor- und Nachteilen
- + gute PC-Umsetzung

⊖ Schwächen

- wirre Erzählweise
- uninspirierte Geschichte
- fehlende Komfortfunktionen

Assassin's Creed Liberation HD

Kein halbes Jahr nach dem großartigen vierten Teil veröffentlicht Ubisoft mit Liberation die PC-Umsetzung des PS Vita-Assassin's-Creed. Das wurde zwar sauber umgesetzt, ist aber längst nicht so gut wie die Hauptserie. Von Jonas Gössling

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Sofia (Assassin's Creed: Liberation HD ist das Erstlingswerk)**
Termin: **15.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere** Preis: **20 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Zusammen mit ihrer Mutter schlendert die zwölfjährige Aveline de Grandpré 1759 über den Marktplatz von New Orleans – bis sie ein Huhn erblickt. Nach dieser kurzen Sequenz dürfen wir die erste weibliche **Assassin's Creed**-Heldin auch schon selbst steuern und verfolgen das Federvieh. Dabei verlieren wir nicht nur unsere Mutter aus den Augen, sondern werden auch von einem Fremden zu Boden geschubst. Schnitt: Plötzlich sind wir als erwachsene Aveline unterwegs und bekommen im Gefecht gegen Söldner das Kampfsystem erklärt. Schnitt: Die Szene war bloß

ein Albtraum. Eigentlich schlummert Aveline im Haus ihres Vaters und wird gerade von ihrer Stiefmutter geweckt. Keine fünf Sekunden später wirft sich Aveline eine Assassinen-Kutte über und springt aus dem Fenster in die Nacht hinein. Schnitt: Wir sind einigermaßen verwirrt. Was ist mit der Mutter passiert? Was hat es mit dem fremden Schubser auf sich? Und wie ist Aveline überhaupt zur Meuchelmörderin geworden? Dieser Holterdiepolter-Auftakt steht quasi sinnbildlich für **Assassin's Creed: Liberation**, denn der ursprünglich für die PlayStation Vita veröffentlichte Serienabteiler fällt erzählerisch auf die Nase.

Wie **Assassin's Creed 4** gaukelt uns auch **Liberation HD** vor, ein Produkt des fiktiven Spieleentwicklers Abstergo Entertainment zu sein. Auf eine Rahmenhandlung in der Gegenwart wird allerdings verzichtet. Wir erleben ausschließlich die Erinnerungen von Aveline. Ähnlich wie Halbindianer Connor stammt sie aus einer eher ungewöhnlichen Beziehung. Ihr Vater ist ein französischer Kaufmann, ihre Mutter eine afrikanische Mätresse. Nachdem Mama verschwindet, lässt sich Aveline von einem gewissen Agaté zur Assassinin ausbilden. Warum? Weil halt! **Liberation** geizt nicht nur mit Erklärungen, sondern liefert sie – wenn überhaupt – zu völlig unpassenden Zeitpunkten. Dass Agaté uns ausgebildet hat, erfahren wir beispielsweise erst nach einigen Stunden und nicht am konfuse Anfang, wo wir uns tatsächlich die Frage stellen, wie Aveline eigentlich Assassinin geworden ist. Überhaupt ist das »Warum« ein fundamentales Problem des Spiels – zu fast jedem Zeitpunkt fragen wir uns, warum



Die **Kämpfe** sind, mit Ausnahme von Black Flag, seit jeher eine Schwäche der Serie. Die Gegner lassen sich einfach auskontern und greifen hübsch der Reihe nach an.

Uplay-Pflicht

Assassin's Creed: Liberation HD muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.



Das Synchronisieren von **Aussichtspunkten** deckt die Karte Stück für Stück auf und darf auch in Liberation selbstverständlich nicht fehlen.

wir eigentlich tun, was wir gerade tun. Denn die Geschichte um die Befreiung der Sklaven von New Orleans, der Fehde zwischen Spaniern und Franzosen und dem Assassinen-Templer-Konflikt hat keinerlei Höhepunkte und bleibt durchgehend unklar. Wenn wir zum Beispiel zu Beginn einen Templer ausschalten sollen, fühlt sich das wie jedes Feld-, Wald- und Wiesen-Attentat an, weil unser Opfer persönlichkeitsbefreit ist. In der zehn- bis fünfzehnstündigen Handlung gewinnt keine einzige Figur so etwas wie Tiefgang – auch Aveline selbst nicht.

Während die Handlung eine Bauchlandung hinlegt, funktioniert **Liberation** immerhin spielerisch. In bester Serientradition laufen, kraxeln und springen wir uns durch New Orleans, das anliegende Bayou und Chichén Itzá im heutigen Mexiko. Dabei absolvieren wir durchaus abwechslungsreiche Missionen. Egal ob klassische Aufträge à la »Verfolge eine Wache« oder mehrstufige Einsätze: Hier überzeugt Avelines Abenteuer. So treffen wir in einem Abschnitt etwa **Assassin's Creed 3**-Held Connor, mit dem wir erst durch eine verschneite Landschaft klettern, dann von Feinden überrascht werden und anschließend in ein bewachtes Fort eindringen müssen. Leider bleiben aber auch die Einsätze nicht von den Logiklücken der Handlung verschont. Da kann es schon einmal vorkommen, dass wir in bester Schleichmanier Wachen einzeln ausschalten müssen, nur damit sich Aveline in der

Warum? Weil halt!

nächsten Skriptsequenz für alle Gegner gut sichtbar positioniert und so die ganze Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dann hätten wir uns das Schleichen auch sparen können. Die Gefechte wiederum sind immer noch zu leicht, da die Gegner brav nacheinander angreifen und sich sehr leicht auskontern lassen. Zudem regenerieren wir uns in Windeseile, wenn wir mal ein paar Sekunden lang keinen Treffer einstecken. Abseits der Haupthandlung können wir noch Tagebuchseiten oder Krokodileier sammeln, Nebenaufgaben erfüllen, neue Kleidung oder Waffen kaufen oder wie üblich sämtliche Aussichtstürme erklimmen und synchronisieren. Bis auf die Aussichtstürme, die Teile der Karte aufdecken, ergeben aber die wenigsten Nebenbeschäftigungen wirklich Sinn. Konnten wir in **Black Flag** noch jede Münze gebrauchen, sind wir in **Liberation** im Handumdrehen steinreich. Da die Kämpfe ohnehin zu einfach ausfallen, lohnt sich auch der Kauf von neuen Waffen nicht. Zudem erzählen die Nebenmissionen nur selten eine eigene, spannende Geschichte.

Im Gegensatz zur Hauptserie dürfen wir übrigens zwischen drei Outfits wählen – und die haben tatsächlich spielerische Auswirkungen. In bestimmten Läden, die wir zunächst mal kaufen müssen, kann sich Aveline als Sklavin, hochgeborene Dame oder Assassine einkleiden lassen. Als Sklavin getarnt, ist die Heldin beispielsweise flink unterwegs und kann leichter untertauchen.

Die Outfits

Assassin's Creed Liberation HD verwendet wieder ein Fahndungssystem. Benehmen wir uns auffällig, klettern also Häuser hoch oder kämpfen gegen Wachen, sind uns unsere Feinde immer misstrauisch. Um unsere Gegner zu verwirren, können wir in drei unterschiedliche Outfits schlüpfen, die jeweils individuelle Vor- und Nachteile haben.



In der **Assassinenkluft** sind wir am besten gepanzert und können zudem alle Waffen mit uns führen. Dafür kann der Fahndungslevel nie komplett gesenkt werden.



Als **Dame** können wir weder springen noch rennen. Im Gegenzug sind wir für Wachen nahezu unsichtbar und können Männer bezirzen, die uns für kurze Zeit beistehen.



Im **Sklavenoutfit** sind wir gleichzeitig flink, wehrhaft und können leichter untertauchen, halten dafür wenig aus und können nicht so viele Waffen mit uns führen.

Wenn wir etwa in einen abgesperrten Bereich gelangen möchten, können wir einfach eine Kiste aufheben und werden von den Wachen fortan für eine einfache Arbeiterin gehalten. Im Gegenzug dürfen wir nicht unser volles Waffenarsenal mitschleppen.



Als **Sklavin** getarnt kommen wir auch in unzugängliche Bereiche.



Im **Bayou** ist ein Kanu das beste Fortbewegungsmittel.



Für zwischen-durch

Jonas Gössling
Redaktion GameStar
redaktion@gamestar.de

Liberation hat ein entscheidendes Problem: Black Flag. Der vierte Teil der Reihe hat so viele Mechaniken sinnvoll entschlackt, dass man sich an vielen Stellen von Liberation unwillkürlich fragt, warum die ganze Umstandskrämerei (Stichwort Fahndungssystem) eigentlich noch sein muss. Davon abgesehen ist die Handlung langweilig und wird handwerklich auch noch schlecht erzählt. Wenn mich ein Spiel schon nach 20 Minuten verwirrt und ich mich ständig frage, warum ich eigentlich mache, was ich gerade mache, dann funktioniert die Geschichte nicht. Das Outfit-Feature und die unterhaltenden Missionen retten Liberation gerade noch in »Kann man mal spielen«-Wertungsregionen ... aber auch nur dann, wenn man von der Serie gar nicht genug bekommt.

pen und halten in Gefechten auch nur wenige Treffer aus. Das Damenkostüm wiederum schränkt uns in der Beweglichkeit ein. Wir dürfen also nicht klettern oder springen. Dafür sind wir für feindliche Wachen nahezu unsichtbar und können Männer bezirzen, welche uns dann für kurze Zeit im Kampf beistehen. Als Assassine stehen uns sämtliche Waffen zur Verfügung, und wir halten auch ordentlich was aus. Allerdings begegnen uns Wachen in diesem Outfit grundsätzlich mit Misstrauen, und unser Fahndungslevel lässt sich nicht komplett

Kleidchen wechsel dich

aufheben. Fahndungslevel? Richtig gelesen. Im Gegensatz zu **Black Flag** müssen wir also wieder fleißig Plakate abreißen und Zeugen umlegen, was im Kontext der verschiedenen Outfits zwar durchaus Sinn ergibt, aber eben auch in lästige Arbeit ausartet. Das Konzept der verschiedenen Klamotten hingegen ist eine angenehme Bereicherung und hätte schon viel früher Einzug in die Serie halten dürfen. Dieses »neue« Feature wird auch vorbildlich in den Missionen eingesetzt. Für eine vornehme Party müssen wir uns etwa schick in Schale werfen, sind aber bei unserem Attentatsversuch deutlich in der Beweglichkeit eingeschränkt. An anderer Stelle mimen wir die harmlose Sklavin, um unbehindert auf ein Schiff zu gelangen. Schade bloß, dass uns **Liberation** in solchen Momenten keine freie Hand lässt. Innerhalb der Story-Missionen gibt uns das Spiel immer vor, welche Kleidung wir gerade tragen dürfen. Potenzial verschenkt.

Immerhin haben die Entwickler dem Spiel einen HD-Look spendiert, insbesondere die Partikeleffekte fallen positiv ins Auge, im Vergleich zur Vita-Fassung sind Figuren und Umgebungen naturgemäß erheblich schärfer. Gegen **Black Flag** sieht **Liberation** optisch trotzdem kein Land.

Zu viele Texturen sind matschig, die Mimik der Charaktere wirkt hölzern. Besser sieht's beim Sound aus: War die eigentlich gute deutsche Sprachausgabe auf dem Handheld noch schlecht abgemischt, klingt sie nun qualitativ hochwertig. Auch die Musik ist durchaus gelungen, wiederholt sich aber zu schnell – auch wenn Ubisoft eigens noch neue Stücke

komponieren ließ. So bleibt unterm Strich eine ordentliche Umsetzung eines gerade noch ordentlichen Spiels für hartgesottene **Assassin's Creed**-Liebhaber. **JOG**

TERMIN 15.01.2014 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed Liberation HD

Action-Adventure

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Sofia
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Uplay

GENRE-CHECK ACTION

»Gute Missionen kompensieren nicht die schlechte Geschichte.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

GRAFIK

- flüssige Animationen
- hohe Weitsicht
- viele Details
- matschige Texturen
- puppenhafte Mimik

SOUND

- passender, dynamischer Soundtrack
- gute deutsche Sprecher
- neue Musikstücke ...
- ... die sich schnell wiederholen
- nicht immer lippsynchron

BALANCE

- wird im Spielverlauf anspruchsvoller
- fordernde optionale Ziele
- Kämpfe zu leicht
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE

- lebendige Gebiete
- gutes Freiheitsgefühl
- Logikfehler innerhalb der Missionen
- historisches Setting wird nur ansatzweise genutzt

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- gut mit Maus und Tastatur
- faire Speicherpunkte
- Menü mit Maus und Tastatur hakelig
- »Free-Running« funktioniert nicht immer

UMFANG

- 15 Stunden lange Handlung
- Herausforderungen
- viele Nebenmissionen
- sammelbare Gegenstände ...
- ... die keinen spielerischen Mehrwert haben

LEVELDESIGN

- detaillierte und abwechslungsreiche Gebiete
- spannende, mehrstufige Missionen
- kurze Laufwege
- keine Schnellreisefunktion

KI

- verschiedene Gegnertypen mit eigenen Angriffsmustern
- verfolgen Aveline und greifen aggressiv an ...
- ... allerdings nur einer nach dem anderen
- kleinere Aussetzer

WAFFEN & EXTRAS

- optische Upgrades für die Outfits erwerbbar
- umfangreiches Waffenarsenal ...
- ... von dem man nur das Nötigste wirklich braucht
- bessere Waffen bringen kaum spürbare Vorteile

HANDLUNG

- interessantes Setting
- gutes Ende
- lückenhafte Erzählweise
- eigentliche Geschichte bleibt uninteressant
- blasse Charaktere

Assassin's Creed für zwischendurch.

69

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SOLOSPIELZEIT 15 Std.

ANFORDERUNGEN:

- MINIMUM:** Core i7 2130, Phenom II X4 955, GeForce 8800 GT, 2 GB RAM, 3,5 GB Festplatte
- STANDARD:** Core i3 2130, Phenom II X4 955, Radeon HD 6770, 4,0 GB RAM, 3,5 GB Festplatte
- OPTIMUM:** Core i5 2400, FX 4100, GeForce GTX 570, 4,0 GB RAM, 3,5 GB Festplatte



Handel

Ähnlich wie in **Assassin's Creed: 4 Black Flag** können wir in **Liberation** Schiffe auf Handelsreise schicken und Waren an- oder verkaufen. Mehr als eine langweilige Karte bekommen wir davon aber nicht zu sehen. Selber segeln dürfen wir nämlich nicht. Da diese Nebenbeschäftigung nur unsere ohnehin schon vollen Taschen mit noch mehr Geld füllt, wird sie bereits nach kurzer Zeit uninteressant.



JETZT IN ALLEN GAMESTORES UND AUF AMAZON ERHÄLTlich!

Mach deinen Freunden ein Geschenk und erkundet zusammen die Welt von Neverwinter!



Neverwinter ist ein Action-MMORPG, das auf dem preisgekrönten Fantasy-Rollenspiel „Dungeons & Dragons“ basiert.

Epische Geschichten, Action-Gameplay und klassisches Rollenspiel wartet auf jene Helden, die mutig genug sind, die fantastische Welt von Neverwinter zu betreten!

AUCH ALS KOSTENLOSER DOWNLOAD AUF
NEVERWINTER.DE



Broken Age



Tim Schafer ist zurück. Und verzaubert uns mit einer Welt, in der wir gerne viel länger geblieben wären. Aber (noch) nicht dürfen. Von Johannes Rohe

Genre: **Adventure** Publisher: **Double Fine** Entwickler: **Double Fine (Broken Age ist das Erstlingswerk)**
Termin: **28.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere** Preis: **23 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Das kennt wohl jeder: Übermüdet schleppen wir uns ins Bett, machen es uns gemütlich und schlafen ein. Vielleicht träumen wir von unserem Lieblingsspiel, rosa Plüschschweinchen oder unendlichem Reichtum; doch als wir uns so richtig wohl fühlen, reißt uns der Wecker gewaltsam aus unserer Traumwelt. So ähnlich erging es uns mit dem ersten Akt des Point&Click-Adventures **Broken Age**, denn gerade als wir uns in der zauberhaften Welt eingelebt haben, ist schon wieder Schluss – zumindest bis irgend-

wann im Jahr 2014 der finale zweite Akt des Spiels erscheint.

Broken Age versetzt uns in die Haut von zwei Teenagern, Shay und Vellora, genannt Vella. Beide erleben das, was viele Ju-

gendliche in ihrem Alter auch erleben: Sie fühlen sich von ihrer Umwelt bevormundet und wollen ihr Leben endlich selbst in die Hand nehmen. Dabei könnten ihre jeweiligen Lebensumstände kaum unterschiedlicher sein. Nachdem seine Heimatwelt zerstört wurde, lebt Shay unter der Obhut eines obsessiv-fürsorglichen Computers an Bord eines Raumschiffs. Tagein, tagaus wird er gefüttert, verwöhnt und kann mit seinen drei Kuscheltierfreunden ewig gleiche, vollkommen harmlose »Abenteuer« erleben. Statt immer wieder Eiscreme-Lawinen wegzulöffeln und Knuddelattacken zu überstehen, würde er aber viel lieber die Welt sehen und sich echten Herausforderungen stellen. Vella schwebt hingegen tatsächlich in Lebensgefahr. Ihre Familie wohnt in einem Dorf, das regelmäßig von einem gigantischen Monster namens Mog Chothra heimgesucht wird. Um das fiese Viech zu besänftigen, haben die feigen Dorfbewohner die Tradition des Maidenmahls entwickelt, bei dem der Bestie alle paar Jahre die schönsten Mädchen des Ortes zum Fraß vorgeworfen werden – so auch Vella. Anders als ihre Konkurrentinnen, die sich um die vermeintliche Ehre reißen, als Monster-

Was ist Broken Age?

Wer mit dem Titel **Broken Age** nichts anfangen kann, bei dem sollten spätestens beim Namen Double Fine Adventure die Glocken läuten. Das neue Werk von Entwickler-Urgestein Tim Schafer (u.a. **Monkey Island** und **Day of the Tentacle**) hat die Kickstarter-Finanzierung quasi im Alleingang populär gemacht. Nach einigen Problemen beschloss Double Fine **Broken Age** in zwei Akten zu veröffentlichen. Wir testen hier nur den ersten Akt, der zweite folgt, für alle Käufer kostenlos, im Laufe des Jahres 2014. Erst dann vergeben wir eine Wertung für Preis/Leistung.



Snack enden zu dürfen, hat die taffe Vierzehnjährige aber nur eins im Sinn: mit der schrecklichen Sitte zu brechen und Mog Chothra umzulegen.

Beide Geschichten erleben wir vollkommen getrennt voneinander, wir wissen nicht einmal, ob sie zur selben Zeit oder in derselben Welt spielen. Das heißt auch, dass Interakti-

+ Stärken

- + tolle Spielwelt
- + witzige Dialoge
- + großartige (englische) Vertonung

- Schwächen

- flache Handlung
- sehr kurz
- zu einfach





Vellas Abenteuer spielt sich deutlich abwechslungsreicher. Diesem **Riesenvogel** bringen wir sein Ei zurück.



Der überzogen fürsorgliche **Schiffscocomputer** behandelt Shay wie sein eigenes Kind.

onen zwischen beiden Helden nicht möglich sind (in Tim Schafers Vorzeige-Adventure **Day of the Tentacle** beispielsweise konnten wir Objekte durch die Zeit reisen lassen und sie so anderen Figuren zugänglich machen). Durch einen Klick auf das jeweilige Portrait wechseln wir jederzeit zwischen beiden Helden. Obwohl uns Vellas Geschichte deutlich mehr gepackt hat, weil sie einfach schneller Fahrt aufnimmt als Shays anfänglich doch sehr eintönige Flucht aus dem Alltagstrott, sind wir in beiden Storys bereitwillig versunken. Auch weil **Broken Age** mit seinem verträumten Grafikstil einfach dazu einlädt, sich fallen zu lassen und in eine unbekannte Welt einzutauchen. Auf Bildern fällt das fast puppenhafte Aussehen der Spielfiguren und die Detailarmut mancher Hintergründe unangenehm auf, doch in Bewegung verzaubern uns viele Einzelheiten wie fallendes Laub, emsige Putzroboter, hübsche Lichteffekte und putzige Animationen. Egal, ob wir durch Shays Raumschiff streifen oder mit Vella ein kleines Küstendorf erkunden, die Designer von Double Fine bieten dem Auge reichlich Abwechslung.

Die schöne Optik täuscht aber nicht darüber hinweg, dass beide Geschichten letztlich noch unbefriedigend flach bleiben. Alle Entwicklungen bis hin zur großen »Überraschung« am Ende des ersten Akts konnten

Ein kurzes Vergnügen

wir uns schon nach gefühlten fünf Spielminuten denken. Bleibt also zu hoffen, dass der zweite Akt der Story mehr Tiefgang verleiht und die aufgeworfenen Fragen zufriedenstellend beantwortet. Denn auch unsere Helden bleiben bislang blass: Beide sind uns zwar grundsympathisch, entwickeln sich aber im Laufe ihres Abenteuers kaum weiter. Zugegeben: Eine große Wesensveränderung innerhalb von dreieinhalb Stunden durchzumachen, das wäre von – bekanntermaßen ja eher gemühtlichen Teenagern – auch ziemlich viel verlangt. So »lange« hat uns **Broken Age** nämlich beim ersten Durchspielen beschäftigt, und zwar ohne, dass wir eilig durchgerast wären. Im Gegenteil: Wir haben uns sogar gerne die Zeit genommen, um die Gespräche mit den charmanten Bewohnern der namenlosen Spielwelt zu genießen. Diese Dialoge sind nicht nur hervorragend geschrieben und sprühen vor Humor, sondern sind vor allem nahezu perfekt vertont. Kein Wunder, denn zu den englischen Sprechern zählen bekannte Schauspieler und Synchrosprecher wie Elijah Wood (**Der Herr der Ringe**), Jack Black (**School of Rock**), Will Wheaton (**Big Bang Theory**) und Jennifer Hale (**Mass Effect**). Auf eine deutsche Vertonung wurde allerdings verzichtet. Immerhin bietet **Broken Age** übersetzte Untertitel, die jedoch den Wortwitz des Originals nicht immer vollständig einfangen. Der orchestrale Soundtrack mit seinen eingängigen Melodien komplettiert die hervorragende Soundkulisse.

Zur kurzen Spielzeit trägt auch die sehr eindeutige Aufgabenstellung bei. Nie mussten wir ahnungslos durch die Gegen irren, ohne zumindest eine grundlegende Ahnung davon zu haben, was zu tun ist. Pro Bildschirm bietet **Broken Age** außerdem höchstens eine Handvoll Hotspots, mit denen wir interagieren können. Selbst wenn wir also mal festhängen, bringt uns simples Ausprobieren sehr schnell weiter. Die Rätsel selbst sind ebenfalls keine echten Kopfnüsse: Die Kombination von zwei Gegenständen im sehr übersichtlichen Drag&Drop-Inventar ist schon das höchste der Gefühle. Eine (optionale) Hot-Spot-Anzeige wäre trotzdem nett gewesen. Viel netter allerdings wäre es, wenn Double Fine im zweiten Teil die wunderschön-fremde Welt auch spielerisch in Szene setzt. Bei allem Charme: Dieser erste Teil ist mehr interaktive Geschichte als Adventure. **JO**

TERMIN 28.1.2014 PREIS 23 Euro USK keine Angabe

Broken Age

Adventure

Publisher Double Fine
Entwickler Double Fine
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- liebevoll gestaltete Hintergründe
- abwechslungsreiche Spielwelt
- stimmiger Grafikstil
- generell etwas detailarm

SOUND

- tolle englische Sprecher
- orchestraler Soundtrack
- wunderschöne Melodien
- keine deutsche Vertonung

BALANCE

- viele Hinweise
- klare Aufgaben
- durchweg zu leicht

ATMOSPHÄRE

- charmant Spielwelt
- schräge Charaktere
- gelungener Humor
- Kommentare der Spielfiguren wiederholen sich schnell

BEDIENUNG

- einfach und intuitiv
- Drag&Drop-Inventar
- keine Hotspot-Anzeige
- wenige Interaktionsmöglichkeiten

UMFANG

- zwei spielbare Helden ...
- ... mit jeweils eigener Geschichte
- viele Schauplätze
- geringe Spielzeit
- kaum Wiederspielwert

HANDLUNG

- zweiteilige Geschichte
- schöne Story übers Erwachsenenwerden
- abruptes Ende
- sehr vorhersehbar

CHARAKTERE

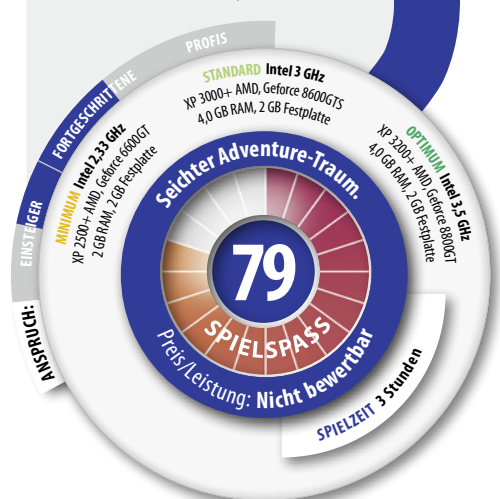
- charmant Figuren
- sympathische Helden ...
- ... die sehr eindimensional bleiben

DIALOGE

- werden nie langweilig
- erwachsener Humor
- viel Sprachwitz ...
- ... der in den Untertiteln leider verloren geht

RÄTSEL

- stets glaubwürdig
- immer logisch
- kaum Kombinationsrätsel
- anspruchsvoll



Wann geht's denn los?

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Während ich den ersten Akt von Broken Age gespielt habe, stellte sich mir ständig eine Frage: Wann geht's denn mal richtig los? Die Rätsel sind so einfach und die Geschichte bleibt so oberflächlich, dass ich das Gefühl hatte, mich noch im Auftakt des »richtigen« Spiels zu befinden – bis der Abspann über den Bildschirm lief. Verstehen Sie mich nicht falsch: Beim Spielen konnte ich für kurze Zeit wirklich abschalten. Die faszinierende Welt von Shay und Vella zu erkunden und den tollen Dialogen zu lauschen, hat mir wirklich viel Spaß gemacht. Trotzdem hätte ich von einem neuen Tim-Schafer-Adventure mehr Substanz erwartet. Mein Rat: Auf den zweiten Akt warten und es gleich in voller Länge spielen.



GameStar
für besondere Atmosphäre

⊕ Stärken

- + intelligentes, forderndes Kampfsystem
- + harte, weitreichende Entscheidungen
- + einzigartiger Grafikstil
- + spannende, wendungsreiche Geschichte

⊖ Schwächen

- sehr steile Lernkurve
- wenig Schlachtfeld-Variationen
- aktuell nur auf Englisch verfügbar

Selten hat es so viel Spaß gemacht, sich schlecht zu fühlen. Drei Ex-Bioware-Mitarbeiter erschaffen mit Hilfe von Kickstarter ein atmosphärisches Meisterwerk. Von Heiko Klinge



The Banner Saga

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Versus Evil** Entwickler: **Stoic (The Banner Saga ist das Erstlingswerk)**
Termin: **14.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (deutsche Version erscheint im März)** Preis: **23 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](#)

Auf DVD: Test-Video

Alette spannt ihren Bogen und schießt. Der Pfeil durchbohrt eine anstürmende Stadtwache, die schreiend in sich zusammensackt. Eigentlich müssten wir uns freuen, schließlich ist unsere Taktik perfekt aufgegangen. Wäre da nicht diese Sprechblase über Alettes Kopf. »Ich wollte das nicht tun« steht da. Und wir fühlen uns richtig mies. Nein, **The Banner Saga** macht es uns wirklich nicht leicht. Es verwirrt, belügt, enttäuscht, ist teils richtig gemein und bestraft uns selbst dann, wenn wir perfekt spielen. Trotzdem oder gerade deswegen hat uns kaum ein anderes Strategiespiel in den letzten Jahren so sehr fasziniert.

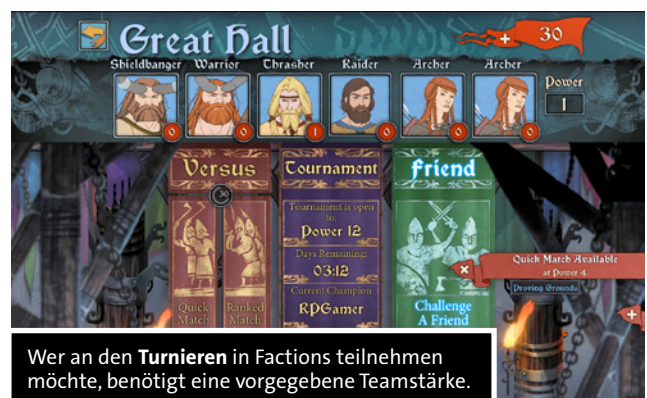
Dabei fängt alles ganz harmlos an. Ein schickes Zeichentrick-Intro entführt uns in eine von nordischen Sagen inspirierte Fantasy-Welt, in der ein Zweckbündnis aus Menschen und Riesen (»Varl« genannt) den Krieg gegen die golem-artigen »Dredge« gewonnen hat. Unsere Reise beginnt in der Haut des Varl-Weisen Ubin, der in der Siedlung »Strand« eigentlich nur Steuern eintreiben möchte, plötzlich aber das Leben des hiesigen Bürgermeisters verteidigen muss. Noch bevor wir also das Story-Knäuel aus Rassen, Namen und Steuereintreibern entwirren können, stehen wir schon in unserer ersten rundenbasierten Taktikschlacht. Und auch die verwirrt uns mehr, als dass sie uns hilft. Zwar führt uns ein

Zwangs-Tutorial wie auf Schienen durchs Gefecht (wir können nur das anklicken, was das Spiel vorschreibt), erklärt dabei aber nur die wichtigsten Grundregeln. Warum das Kampfsystem zum Besten und Anspruchsvollsten gehört, was das Strategie-Genre derzeit zu bieten hat, kapieren wir erst viele Schlachten später. Durch Ausprobieren in den (jederzeit verfügbaren) Trainingsgefechten. Vor allem aber durch Fehler.

Die größte Besonderheit: Jede Einheit verfügt über einen Schild- und einen Stärkewert, wobei Letzterer sowohl den Schaden als auch die Lebenspunkte bestimmt. Pro Zug können wir nur eins von beiden attackieren. Und schon raucht das Hirn. Denn je

Die Multiplayer-Variante: The Banner Saga Factions

Um das Kampfsystem zu testen (und dabei sicherlich auch ein wenig Geld zu verdienen), hat Entwickler Stoic bereits im letzten Frühjahr auf Steam einen Multiplayer-Free2Play-Ableger von **The Banner Saga** veröffentlicht. In **The Banner Saga Factions** duellieren Sie sich in Einzelmatches oder Turnieren mit anderen Spielern. Erfolgreiche Helden können Sie wie im Solospiel mit Ruhmespunkten aufwerten. Die gibt's für absolvierte Partien, aber auch für Echtgeld. Da das gute Matchmaking-System jedoch meist ungefähr gleichstarke Heldenteams zusammenwürfelt, werden zahlende Spieler nicht übermäßig bevorteilt. Coole Idee: Im Solomodus freigeschaltete Helden sollen Sie auch in **Factions** einsetzen können, ein entsprechendes Update ist in Arbeit. Und ja, die clevere Rundentaktik funktioniert auch in Multiplayer-Partien prächtig, mangels Story-Elementen und weiterer Spielmodi fehlt es **Factions** jedoch an Langzeitmotivation. Zum kostenlosen Reinschnuppern ins Kampfsystem taugt's aber allemal.



Wer an den Turnieren in Factions teilnehmen möchte, benötigt eine vorgegebene Teamstärke.



weniger Schildpunkte ein Gegner hat, desto mehr Schaden können wir ihm anschließend (!) zufügen. Aber je weniger Stärkelpunkte er besitzt, desto weniger Schaden müssen wir befürchten. Vieles hängt entsprechend davon ab, welche Einheit als Nächstes ziehen darf und wo sie sich befindet. Hinzu kommt, dass wir jeden Angriff mit begrenzt verfügbaren Willenspunkten verstärken dürfen, die sich nur regenerieren, wenn wir die jeweilige Einheit eine Runde aussetzen lassen. Selbstverständlich verfügt auch jeder unserer bis zu sechs Helden auf dem Schlachtfeld über individuelle Charakterwerte und sowohl aktive als auch passive Spezialfähigkeiten. Je länger Alette etwa auf einer Position verharret, desto mehr Schaden verursacht ihr Bogen, mit dem Schild von Varl-Held Iver stoßen wir Gegner zurück (und idealerweise direkt auf andere).

Jeder Zug will entsprechend wohlüberlegt sein, zumal wir ihn nicht wieder zurücknehmen dürfen. Der Computer nutzt jeden Fehler gnadenlos aus, erledigt etwa ungeschützte Fernkämpfer gern mal mit nur einem Hieb. Segnet ein Held das Zeitliche,

dürfen wir ihn im nächsten Gefecht zwar wieder einsetzen, müssen aber je nach Schwere der Verletzung mit Werte-Abzügen leben. Also Spielstand laden und einen anderen Zug probieren? Denkste, gespeichert wird in **The Banner Saga** natürlich nur automatisch und zwischen den Kämpfen. Hart? Oh ja. Frustrierend? Immer mal wieder. Aber auch gnadenlos spannend und vor allem nie unfair. Denn anders als in vielen anderen Strategie- und Rollenspielen gibt es keinen Glücksfaktor. Ein Schlag mit Stärke 14 verursacht eben auch 14 Schadenspunkte. Wer trotzdem einen Feind mit Schildwert 12 angreift, der muss sich eben nicht wundern, dass der Gegner nur 2 Schadenspunkte kassiert und in der nächsten Runde knallhart zurückschlägt. Man hat also nicht Pech gehabt, sondern schlichtweg einen Fehler gemacht. Und wird beim nächsten Gefecht ganz sicher wieder ein Stück schlauer sein. So entwickeln sich im Kampagnenverlauf mit zunehmender Helden- und Gegnervielfalt immer packendere Duelle, kein Gefecht

gleicht dem anderen. Ein wenig Routine gibt's nur bei den Schlachtfeldern, die zwar viel optische Abwechslung liefern, aber fast immer den gleichen Aufbau haben.

Das alles können wir nach dem schwachen Tutorial freilich noch nicht ahnen, zumal wir gedanklich immer noch damit beschäftigt sind, die ganzen Namen, Begriffe und Kampfregeln zu sortieren. Doch nachdem Steuereintreiber Ubin die Siedlung »Strand« endlich wieder in Richtung Varl-Hauptstadt (und mit einer kampfstarken Armee im Gefolge) verlassen darf, ändert **The Banner Saga** urplötzlich die Perspektive und verfrachtet uns ans andere Ende der Welt in die Haut des menschlichen Rangers Rook, der auf der gemeinsamen Jagd mit Tochter Alette einem »Dredge« begegnet – ein Vorbote einer neuen Invasion? Rook, Alette und ihrem gesamten Dorf bleibt nur die Flucht.

Sowohl Varl-Armee als auch Menschen-Flüchtlinge begeben sich also auf eine Reise,

Schild oder Leben?



Erinnerungswürdig

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Mit einer ausgetüftelten Spezialfähigkeiten-Kombination zwingt mich auch den letzten Gegner in die Knie und überstehe die Taktikschlacht ohne Verluste. Im folgenden Textfenster klicke ich auf die Antwort, die ich in dieser Situation für die einzig richtige halte ... und verliere meinen ebenso sorgsam wie kostspielig hochgepöppelten Lieblingshelden. Ohne Vorwarnung. Einfach so. Das können die doch nicht machen! Aber so sehr ich auch schockiert war: An diesen einen Moment aus The Banner Saga werde ich mich noch monatelang erinnern.

Nein, The Banner Saga wird nicht jedem gefallen: Es verpatzt den Einstieg, ist schmerzhaft unfair, hat einen einzigartigen, aber auch sehr ungewöhnlich Grafikstil und erzählt sein Fantasy-Flüchtlingsdrama nicht in spektakulären Zwischensequenzen, sondern in unvertonten Textfenstern. Aber es ist eben auch ein unvergessliches Erlebnis – wenn man sich denn darauf einlässt.

inszeniert durch pixelgroße Karawanen, die automatisch durch wunderschön gezeichnete 2D-Panoramen ziehen. Auch wenn die rund 15 Stunden lange Kampagne im Grunde nur aus der immer gleichen Abfolge von Schlacht, Karawanen-Wanderung, Dialog, Schlacht, Karawanen-Wanderung, Dialog besteht, fesselt **The Banner Saga** durchgehend. Denn wir können zwar nicht bestimmen, wo es weitergeht (auch wenn das Spiel manchmal etwas anderes suggeriert), aber dafür umso entscheidender, wie es weitergeht.

Die ebenso spannende wie toll geschriebene Geschichte erinnert uns dabei nicht nur wegen ihrer häufigen Perspektivwechsel immer wieder ans großartige **Game of Thrones**. Hier wie dort kommt der Winter. Und hier wie dort sterben völlig unvermit-

telt liebevoll gewonnene Charaktere. Diese Tode treffen uns deshalb so hart, weil wir dafür verantwortlich sind. Im Minutentakt konfrontiert uns **The Banner Saga** mit Situationen, die auf der Flucht und im Krieg alltäglich sind, aber von den meisten Spielen ganz bewusst ausgeblendet werden. Was sollen wir zum Beispiel tun, wenn die uns Anvertrauten kurz vor dem Hungertod stehen, die Bewohner eines Bauernhofes ihre Nahrungsvorräte aus nachvollziehbaren Gründen aber nicht teilen wollen? Für die meisten dieser Textfenster-Konflikte gibt es keine richtige Lösung. Es gibt nur das, was wir für richtig halten. Selbst wenn wir unseren Lieblingshelden also auf dem Schlachtfeld von Sieg zu Sieg führen, kann solch eine »richtige« Entscheidung zu dessen plötzlichem oder auch erst späterem Ableben führen. Und ja, das ist verdammt unfair! Aber in der harten Welt so konsequent und passend, dass wir trotz des Schocks keinen alten Spielstand laden.

Unsere Helden wachsen uns nicht nur durch unsere gemeinsamen Erlebnisse und Verluste ans Herz, sondern auch durch klassische Rollenspielelemente. Levelaufstiege bezahlen wir mit Ruhm, den wir für besiegte Feinde, aber auch durch unsere Entscheidungen außerhalb der Kämpfe erhalten. Der Haken an der Sache: Ruhm ist die einzige Ressource, wir benötigen ihn also auch, um Nahrungsmittel zu kaufen. Und wieder stecken wir bis zum Hals im Dilemma: Möchten wir uns das Leben in den Kämpfen erleichtern? Oder

mehr Flüchtlinge durchbringen? Ob Letzteres irgendwann mal spielerische Vorteile bringt, verschweigt **The Banner Saga** ganz bewusst – von einem daran gekoppelten Steam-Achievement einmal abgesehen. Wir bekommen trotzdem ein furchtbar schlechtes Gewissen, als uns zum ersten Mal Dutzende Flüchtlinge wegsterben, obwohl wir es hätten verhindern können. Und wir beschließen gleich nach dem offenen, aber dennoch großartigen Ende, einen weiteren Durchlauf zu starten. Nicht nur wegen der Flüchtlinge.

Klick, du bist tot!

So klasse und abwechslungsreich die Schlachtfelder auch aussehen, so wenig unterscheiden sie sich spielerisch voneinander.



Angeblieh soll es sogar möglich sein, dass Alette während des gesamten Spiels keinen einzigen Varl oder Menschen töten muss. Das wollen wir doch mal sehen! **HK**

TERMIN 14.1.2014

PREIS 23 Euro

USK nicht geprüft

The Banner Saga

Strategiespiel

Publisher Versus Evil

Entwickler Stoic Studio

Sprache Englisch (Deutsch ab März)

Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK

STRATEGIE

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Der Einstieg verwirrt, der Rest begeistert.«

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

GRAFIK

- einzigartiger Stil
- wunderschöne, handgezeichnete Spielwelt
- vielfältige Kampfanimationen
- hölzern inszenierte Dialoge

SOUND

- fantastischer Orchester-Soundtrack von Austin Wintory
- passende Kampfgeräusche
- kaum Sprachausgabe

BALANCE

- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
- fares Kampfsystem ohne Zufallstreffer
- steile Lernkurve
- kein Speichern während Schlachten

ATMOSPHÄRE

- allgegenwärtiger Kampf ums Überleben
- dramatische Entscheidungen
- ungewöhnliches und faszinierendes Szenario
- viel Liebe zum Detail

BEDIENUNG

- ebenso durchdachte wie flexible Kampfsteuerung
- einblendbare Hilfstexte
- manche Fähigkeiten und Details nur unzureichend erklärt

UMFANG

- angemessen lange Kampagne
- hoher Wiederspielwert
- bis auf KI-Trainingskämpfe keinerlei Nebenbeschäftigungen

MISSIONSDSIGN

- spannend bis zum letzten Zug
- variantenreiche Ausgangssituationen ...
- ... aber fast immer nur ein Ziel: alle Gegner vernichten

KI

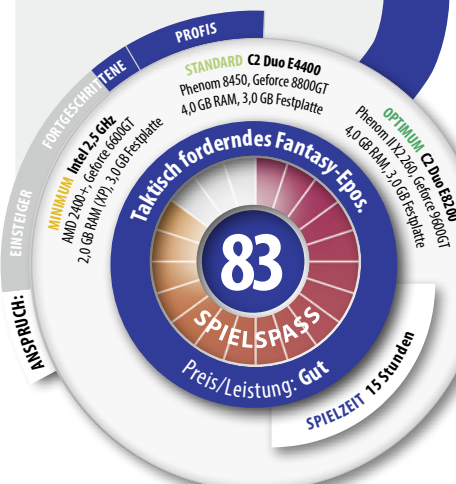
- nutzt Fehler gnadenlos aus
- zieht sich bei Gefahr zurück
- nimmt bei Spezialangriffen wenig Rücksicht auf eigene Einheiten

EINHEITEN

- geniales Kampf- und Charaktersystem
- motivierende Rollenspielelemente
- jede Einheit sinnvoll
- wenig Gegnervielfalt

KAMPAGNE

- interessante, erwachsene Geschichte
- Entscheidungen mit teils dramatischen Auswirkungen
- lineares Schauplatz-Abklappern



NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

Der erste offizielle Roman zum
Game-Welterfolg von Electronic Arts

BATTLEFIELD 4

BATTLEFIELD4: Countdown
ISBN 978-3-8332-2862-9



© 2014 Electronic Arts, Inc. All Rights Reserved.

© 2014 Gearbox Software LLC. All Rights Reserved.



BORDERLANDS Band 1:
Psychoterror
ISBN 978-3-8332-2758-5

BORDERLANDS™

DER AUFTAKT ZU EINER
SPANNENDEN ROMANREIHE
ZUM SF-ROLLENSPIEL
VON GEARBOX.



Außerdem erhältlich:
Borderlands Comicband 1: Der Ursprung
ISBN 978-3-86201-647-1

© 2014 Blizzard Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



NEU: DIABLO III: STURM DES LICHTS
400.Seiten, gebundene Ausgabe, ISBN 978-3-8332-2860-5

Die Romanreihe zu Blizzards Game-Bestseller

DIABLO

Die Geschichte zwi-
schen DIABLO III
und der kommenden
Erweiterung „Reaper
of Souls“!



Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

panini BOOKS

HKP: 5862
+ 0

Wenn Raiden kunstvoll zwischen seinen Gegnern umherwirbelt, wirkt das fast schon wie ein anmutiger Tanz – nur eben tödlich!

KAMPAUFZEICHNUNG
11 GETR.

GRANATE

5/5

⊕ Stärken

- + gelungenes Kampfsystem
- + mitreißende Inszenierung
- + denkwürdige Bosskämpfe
- + erneutes Durchspielen lohnt

⊖ Schwächen

- teils matschige Texturen
- maximal 1080p-Auflösung
- störrische Kamerasteuerung
- viele, trockene Dialoge

Metal Gear Rising Revengeance

Der furiose Actionspaß unterhält prächtig - wenn man ihm seine Design-Macken sowie die offensichtlichen Konsolenwurzeln verzeiht. Von Sebastian Stange

Genre: **Action** Publisher: **Konami** Entwickler: **Platinum Games (Revengeance ist das PC-Debüt)**
Termin: **9.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **20 Euro**

! Steam-Pflicht

Die PC-Fassung von **Metal Gear Rising** ist nur via Steam erhältlich – und zwar zum Budget-Preis. Sie enthält alle Bonus-Inhalte, die für die Konsolenfassungen erschienen sind, und Sie umfasst 50 Extra-VR-Missionen sowie zwei launige Mini-Kampagnen, in denen wir außergewöhnliche Charaktere steuern.

Weitere Infos auf GameStar.de

Dass Konami **Metal Gear Rising: Revengeance** für den PC umsetzt, ist in vielerlei Hinsicht bemerkenswert. Erstens ist das Genre der »Brawler«, bei denen sich ein starker Helden durch Gegnerhorden kämpft, vor allem auf den Konsolen zuhause. Auf dem PC gibt es mit Spielen wie **Dark-siders** oder **DmC: Devil May Cry** zwar durchaus gute, aber nur wenige Vertreter dieser Gattung. Zweitens stammt **Revengeance** aus Japan, wo der PC als Spieleplattform ein größeres Nischendasein führt als Bikinis in Grönland. Drittens stammt **Revengeance** von Platinum Games. Das Studio aus Osaka schuf mit **Bayonetta** und **Vanquish** echte Action-Perlen für die Playstation und Xbox, aber noch keinen PC-Titel. Viertens ist **Metal Gear Rising** ein Spiel, wie es abgefahrterer kaum sein könnte. Und das m dem »alten« **Metal Gear** nur noch wenig zu tun hat.

Die **Revengeance**-Handlung lehnt sich lose an Konamis populäre **Metal Gear Solid**-Reihe an und lässt uns Raiden spielen, einen blonden Cyborg-Ninja mit Vorliebe für scharfe Klingen und philosophische Selbstreflexion. Er kämpft gegen fiese Rüstungskonzerne und deckt dabei Intrigen rund um Cyborg-Soldaten, Organhandel und Kriegstreiberei auf. Das tut er, indem er unzählige Feinde aus dem Weg räumt und Bossgegner umlegt. Die Geschichte ist interessant und spannend, wird allerdings reichlich holprig erzählt. Die englische Synchro etwa wirkt arg übertrieben, und für ein Actionspiel gibt es verhältnismäßig viele trockene Dialogeinlagen: Raiden schwadroniert ausführlich über sein blutiges Handwerk. Fast könnte das fad werden, wäre die Action nicht so wunderbar flott, griffig und unfassbar cool inszeniert.

Wie es sich für einen Ninja gehört, setzt Raiden auf schnelle Reflexe und sein bewähr-

tes Katana-Schwert. Wir steuern ihn aus der Third-Person-Perspektive und haben in den meisten Levels dieselbe Aufgabe: Gehe zu Punkt X und erledige auf dem Weg sämtlichen Widerstand. Ab und an wird zur Auflockerung auch ein wenig geschlichen, geflohen oder ein Robo-Helfer ferngesteuert. Die verschiedenen Angriffe erscheinen auf den ersten Blick recht überschaubar, das anspruchsvolle Kampfsystem bietet aber viel Tiefgang. Mit starken und schwachen Attacken dreschen wir auf unsere Gegner ein, außerdem beherrschen wir einen Ninja-Sprint, mit dem wir Kugeln ablenken und coole Spezialmanöver ausführen. Die genre-typische Ausweichrolle gibt es nicht, dafür können wir fast jeden Angriff kontern, indem wir im passenden Moment einen Schlag in Richtung unseres Gegners ausführen. Je näher wir ihn dabei an uns kommen lassen, desto besser sind unsere Chancen, einen direkten Gegentreffer zu landen. Die-



Gelungene **Konter** werden von einem eindeutigen Grafik-Effekt begleitet.



Raiden hüpft über die angefeuerten **Raketen** eines Helis, um ihm nahe zu kommen.



Dieses **rote Leuchten** bedeutet: Gleich greift dieser Gegner an. Nun muss ein präziser Konter folgen.



In den **VR-Missionen** üben wir einzelne Spiel-Elemente, hier etwa den Umgang mit dem Raketenwerfer.

se Technik bildet das Gameplay-Fundament des Spiels und muss gemeistert werden, um Spaß mit **Metal Gear Rising** zu haben. Die ohnehin schon hektischen Kämpfe werden durch diese offensive Art der Verteidigung gleich noch turbulenter. **Revengeance** ist also kein Spiel, das man entspannt und zurückgelehnt genießen kann. Es treibt den Puls nach oben und erfordert volle Konzentration. Das Schöne dabei: Trotz manch kniffliger Stelle ist das Spiel jederzeit absolut fair. Gegner kündigen ihre Angriffe durch ein markantes, rotes Leuchten an, das sogar dann gut erkennbar ist, wenn sich ein Widersacher außerhalb unseres Sichtbereichs befindet. Ein oranges Leuchten deutet auf Attacken hin, die sich nicht parieren lassen, und alle Gegner folgen bestimmten Mustern, die wir uns rasch einprägen. Ein Bildschirmtod ist also stets unsere eigene Schuld, und schnell merken wir, dass wir mit fortschreitender Spielzeit immer besser

Die beste Verteidigung? Angriff!

werden. **Revengeance** fordert und belohnt uns mit dem tollen Gefühl, das Spiel immer mehr zu meistern. Einzige die schrecklich nervöse Kamerasteuerung kann hier und da für Frust sorgen. Nicht einmal das Aufschalten der Kamera auf einen Gegner schafft dieses Problem gänzlich aus dem Weg.

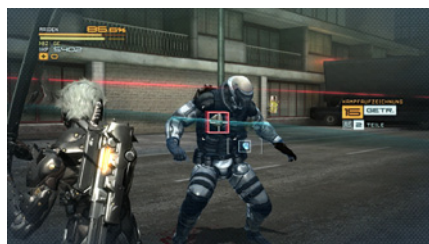
Im Handlungsverlauf schlägt es uns nach Afrika, Mexiko und in die USA, was wir den Levels aber nicht wirklich anmerken. Hier werden die Konsolenwurzeln des Spiels besonders deutlich: Den detailreichen Charaktermodellen stehen triste und mit Matsch-texturen beklebte Schauplätze gegenüber. Die sind weder sonderlich komplex noch wirklich interessant – immerhin erfüllen sie ihren Zweck als Kampfarena für die fetzigen Keilereien, und aufmerksame Spieler können versteckte Bonus-Items und Secrets entdecken. Viel wichtiger ist jedoch, was es im Inneren unserer Gegner zu finden

gibt. Da die allesamt ebenfalls Cyborgs sind, kann sich Raiden an ihren Energiekernen bedienen und damit seine Lebens- und Spezialenergie auffüllen. Da sich diese Lebensspender jedoch in den Eingeweiden unserer Widersacher befinden, nutzen wir das verrückteste Feature von **Metal Gear Rising**, um an sie heran zu kommen: den Klingen-Modus.

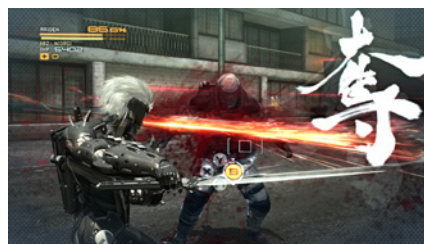
Halten wir die entsprechende Taste gedrückt, bleibt Raiden stehen – auch in der Luft – und wir schwingen sein Schwert frei mittels Maus oder Controller-Stick. Mit genügend Spezialenergie oder im Rahmen abgedrehter Quick-time-Events verlangsamt sich dabei sogar die Zeit. Dann hauen wir Kampfrobotern die Rüstung ab, zerteilen Hubschrauber in der Luft oder trennen Nahkampf-Cyborgs einzelne Gliedmaßen ab. Meist reicht es, wild in alle Richtungen zu säbeln, was unser Gegenüber in unzählige Teile zerlegt. Wollen wir jedoch die Energiekerne unserer Opfer heil

Zandatsu - Erst kommt Zerteilen, dann das Heilen

Um sich mit frischer Energie zu versorgen, kann Raiden die Energiekerne seiner Cyborg-Gegner in sich aufsaugen. Dazu nutzt er das »Zandatsu«-Manöver, was so viel wie »Schneiden und Greifen« bedeutet. Wie genau dieser krasse Move abläuft, erklären wir Schritt für Schritt.



Haben wir einen Gegner geschwächt, erkennbar an der blauen Färbung, aktivieren wir den Klingen-Modus. Eine **rote Markierung** zeigt, wo sich der Energiekern im Gegner befindet.



Mit einem **gezielten Hieb** müssen wir die Markierung treffen. Das ist knifflig, da sich der Gegner meist bewegt und wir wenig Zeit haben. Gelingt es, folgt diese Einblendung.



Per Tastendruck stürmt Raiden vor, greift den Energiekern, landet in einer **coolen Pose** und lädt Gesundheit sowie Spezialenergie wieder auf. Ein blitzschnelles, ultracooles Manöver!

bergen, ist mehr Feingefühl gefragt. »Zan-datsu« nennt sich das zugehörige Manöver, es gehört zu den wildesten Momenten des Spiels. Obwohl wir es nie mit echten Menschen zu tun haben, spritzt dabei doch reichlich Blut, und viele Bösewichte haben menschliche Gestalt. Gewalt wird im Spiel jedoch nie verherrlicht, auch weil sich die Story immer wieder kritisch mit Krieg und Blutvergießen beschäftigt. Am Ende aber ist **Revengeance** klar ein Spiel für Erwachsene, auch wenn viele der Actionszenen wirken, als hätte sie ein ninja- und roboterbegeisterter 14-jähriger im Zuckerrausch erdacht. Und das meinen wir als Kompliment!

Die Inszenierung rundet den Actionspaß wunderbar ab. Wenn uns gleich mehrere Gegner in die Zange nehmen, wir Schläge gekonnt abschmettern oder in Zeitlupe Robo-Kolosse zu Klump hauen, dann wird das mit schicken Effekten unterlegt und wirkt wunderbar flott und dynamisch. Dazu kommen immer wieder absurde Ninja-Manöver. Wenn ein Kampfhubschrauber Raketen auf Raiden abfeuert, kann der von Geschoss zu Geschoss hüpfen, sich so über den Heli kapitulieren und dessen Rotor kappen. In den zahlreichen Bosskämpfen werden immer wieder coole Kamerawinkel gewählt und geradezu filmreife Situationen inszeniert. Genretypisch verlaufen die Kämpfe gegen die Endbosse in mehreren Phasen, in denen unsere Widersacher ihre Angriffstaktik wechseln. Wenn wir dann gegen eine vielarmige Schönheit oder einen Robo-Hund mit Kettensägen-Schwanz antreten, schmettert passend treibende Rockmusik. Ist die finale Phase eines Bosskampfs erreicht, wird diese Musik sogar von Gesang untermalt. Das passt einfach perfekt in den Moment und zaubert uns ein Grinsen ins Gesicht. Und dann ist da noch der finale Kampf gegen einen der absurdesten Bösewichte, den wir je erlebt haben Unfassbar, was da abgeht! Das muss man Platinum Games einfach lassen: Das Studio hat ein Händchen für absurd übertriebene, mitreißende Action. Obendrein ist die allererste PC-Portierung des Teams wirklich solide gelungen.

Dieses Spiel will gemeistert werden!

Grafik-Puristen werden sich zwar daran stören, dass der Titel maximal in 1080p-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde läuft, dafür ist **Metal Gear Rising: Revengeance** auch mit einer Mittelklasse-Grafikkarte prima spielbar, solange ihr eine moderne CPU zur Seite steht. Die Steuerung mittels Maus und Tastatur geht nach etwas Übung gut von der Hand, allerdings raten

wir zum Einsatz eines Gamepads, mit dem einige der Kampfmanöver einfach deutlich besser funktionieren. Auch das ist den Konsolen-Wurzeln und einigen grundlegenden Spielmechaniken geschuldet. Mit den Analogsticks eines Controllers lassen sich nämlich die essenziellen Kontermanöver präziser auslösen, und das freie Schneiden funktioniert weitaus besser. Doch egal, mit welchem Eingabegerät: **Revengeance** macht Spaß, solange man dem Titel seine Macken verzeiht und sich ernsthaft mit sei-



Herrlicher Unsinn!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Was für ein erfrischender Spaß dieses kuriose Spiel doch ist. Auf den ersten Blick – und besonders auf statischen Bildern wie hier – mag der Konsolen-Port ganz schön öde wirken, doch in Aktion gewann er rasch mein Herz. Derart konsequente und kompromisslose Action habe ich auf dem PC nur selten erlebt, und ich schätze die Tatsache, dass das Spiel konsequent japanisch ist und sich einen Dreck um westliche Spielgewohnheiten schert. Ich mag es, dass meine Leistung nach jedem Abschnitt bewertet wird, dass die Charaktere so viel besser aussehen als die restliche Grafik und dass ich von Anfang an gefordert werde. Perfekt ist **Revengeance** sicher nicht, aber es ist ein erfrischend eigenwilliges Actionspiel, das ich einfach gern spielte. Ich hoffe innig, dass dieser PC-Portierung ein Erfolg für Platinum Games wird. Denn dann können wir darauf hoffen, dass auch weitere Titel des Kult-Studios ihren Weg auf den PC finden.

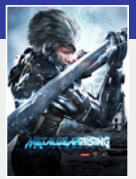
nen Mechaniken beschäftigt. Dann reizen freischaltbare Items und Schwierigkeitsgrade garantiert, das kurzweilige Action-spektakel erneut durchzuspielen. **SST**

TERMIN 9.1.2014 PREIS 20 Euro USK ab 18 Jahren

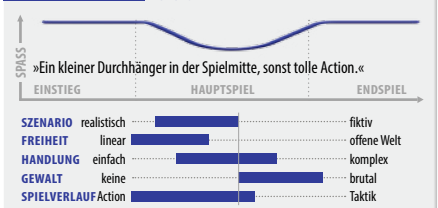
Metal Gear Rising: Revengeance

Publisher Konami
Entwickler Platinum Games
Sprache Englisch (dt. Untertitel)
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK



GRAFIK

- ✓ detailreiche Charaktere
- ✓ gelungene Effekte
- ✓ toll inszenierte Quicktime-Events
- ✓ viele Matsch-Texturen
- ✓ maximal 1080p und 60 Bilder pro Sekunde

SOUND

- ✓ guter Einsatz von Effekten
- ✓ treibende Musik
- ✓ geniale Gesangseinlagen bei Bosskämpfen
- ✓ mäßige englische Sprecher

BALANCE

- ✓ fünf Schwierigkeitsgrade
- ✓ absolut faires Kampfsystem
- ✓ Flexibilität dank Upgrade-System
- ✓ eine Bonus-Waffe ist zu mächtig

ATMOSPHÄRE

- ✓ unverbrauchtes, schräges Szenario
- ✓ einige gelungene Zwischensequenzen
- ✓ viele kleine Anspielungen auf die Metal Gear Solid-Reihe
- ✓ zu viele Dialog-Sequenzen

BEDIENUNG

- ✓ Maus und Tastatur funktionieren ordentlich
- ✓ griffige Kampfsteuerung
- ✓ wer mit Controller spielt, hat es leichter
- ✓ bockige Kamera

UMFANG

- ✓ zwei kleine Zusatz-Kampagnen
- ✓ haufenweise VR-Bonusmissionen
- ✓ erneutes Durchspielen lohnt

LEVELDESIGN

- ✓ versteckte Extras
- ✓ viele Objekte lassen sich zerschneiden
- ✓ arg lineare, oft recht trostlose Level-Abschnitte
- ✓ Levels vermitteln den Schauplatz kaum

KI

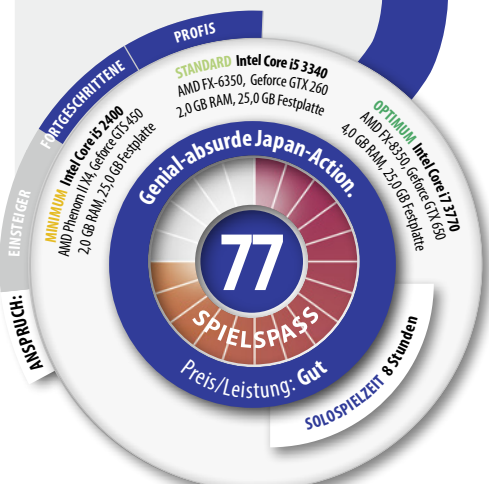
- ✓ abwechslungsreiche Gegnertypen
- ✓ gut erlernbare Angriffsmuster
- ✓ unnatürliche Wegfindung
- ✓ beim Schleichen wird man teils unfair schnell entdeckt

WAFFEN & EXTRAS

- ✓ gutes Upgrade-System
- ✓ einige Secrets
- ✓ interessante Bonus-Waffen
- ✓ Ausrüstung nur zwischen Kapiteln editierbar

HANDLUNG

- ✓ bekannter, cooler Held
- ✓ überraschende Story-Wendungen
- ✓ erfreulich spannende, erwachsene Handlung
- ✓ ... die teils zu absurd wird
- ✓ Schwafeleien strecken Spiel unnötig



Die toll inszenierten Bosskämpfe zählen zu den Höhepunkten des Spiels.



JOIN OUR BROTHERHOOD
THE BLACK FLAG STREET WEAR COLLECTION

blackflag.musterbrand.com





Der **Vulkan-Hammer** richtet viel Schaden an und ruft Meteore.

Die **Geistklinge** macht nicht viel Schaden, ist aber sehr schnell.

Der **Sturmboogen** ist eine elektrisierende Waffe. Und zwar buchstäblich.

Der **Frostschild** ist eine ausgezeichnete Defensiv-Waffe.

Forced

Dieses kleine Kickstarter-Projekt macht sehr großen Spaß. Vor allem im Koop. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Taktik-Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **BetaDwarf (Forced ist das Erstlingswerk)**
Termin: **24.10.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **14 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Die Entstehungsgeschichte von **Forced** stellen wir uns ungefähr so vor: »Leute, was machen wir denn jetzt für ein Spiel?« – Einen Diablo-Klon! »Nee, die gibt's doch schon zuhauf«. Okay, dann ein Dota! – »Ernsthaft? Noch eins?« Dann eben ein Puzzle-Spiel! Kurze Pause. Die Gehirne von mehreren jungen Dänen rattern auf Hochtouren. Bis plötzlich: »Ich hab's! Wir schmeißen alles in einen Topf und rühren kräftig um.« Geklappt hat das ganz wunderbar, denn das Ergebnis macht erstaunlich viel Spaß.

Die Story ist schnell erzählt: Wir sind als Gladiator in einer Fantasy-Gladiatorenschule tief unter einem Berg gefangen und dazu verdammt, um unsere Freiheit zu kämpfen. Arena um Arena müssen wir uns den absonderlichsten Prüfungen stellen und sowohl Mut, Kampfkraft als auch Köpfchen beweisen. Spezielle Unterstützung gibt's ebenfalls: Die geistliche Knutschkugel Balfus ist als Mentor immer mit dabei – er ist gewissermaßen der Schlüssel zum Erfolg und muss

einzelnen Arenen prima, allerdings plätschert sie zeitweise belanglos vor sich hin. In jeder der insgesamt fünf Ebenen gibt übrigens ein Ex-Gladiator den Obermufti. Um diesen Bossgegnern gegenüberzutreten zu dürfen, müssen wir uns jedoch zuerst unsere Sporen – in diesem Fall: Kristalle – in blutigen Arenakämpfen verdienen.

Im Vorbereitungsraum stehen uns dazu vier verschiedene Waffen zur Verfügung, die unseren Kampfstil bestimmen. Der Frostschild arbeitet vor allem mit Kältezaubern, die sowohl Immunität verleihen als auch Schaden austeilen. Mit dem vulkanischen Hammer rufen wir Meteore oder teilen in tödlichem Wirbel maximale Prügel aus. Die Geistklingen setzen auf Schnelligkeit, und der Sturmboogen ist sehr elektrisierend. In der Arena angekommen lernen wir schnell den besonderen Clou von **Forced** kennen: Bewegung, Kampf und der taktische Einsatz von Balfus finden gleichzeitig statt. Anders als bei ei-

nem üblichen Action-Rollenspiel steuern wir unseren Gladiator in der isometrischen Perspektive wie bei einem Shooter mit den WASD-Tasten. Der Mauszeiger legt dabei die Blickrichtung fest, mit Linksklick greifen wir an. Das gibt uns enorme taktische Freiheit, denn wir können Feinde umkreisen und tödlichen Angriffen einfach durch Seitenschritte ausweichen. Die rechte Maustaste sowie Q und E können wir im weiteren Spielverlauf mit freigeschalteten Fähigkeiten ausrüsten. Aber nicht nur reines Monsterkloppen ist angesagt – wir müssen uns verschiedener Schreine und Spielmechaniken bedienen, die durch Balfus ausgelöst werden. Die Geisterkugel steuern wir per Leertaste hinter uns her und ziehen ihn so – parallel zum sonstigen Kampfgeschehen – über die jeweiligen Mechanismen: Der so aktivierte Heilungsschrein verleiht ihm beispielsweise eine heilende Aura, was gerade in Kämpfen gegen viele Monster hilfreich ist. Oder wir lösen mit Balfus im richtigen Moment eine Ener-

⊕ Stärken

- + abwechslungsreiches Arena-Design
- + coole Klassen
- + cleveres Rätseldesign
- + hoher, aber nie unfairer Schwierigkeitsgrad

⊖ Schwächen

- nicht alle Waffen perfekt ausbalanciert
- vorhersehbare Geschichte
- Fähigkeiten mitunter schlecht erklärt

sinnvoll und überlegt eingesetzt werden. Außerdem geht ihm die aktuelle Chefetage der Schule mächtig auf den Senkel, sodass er nur allzu gerne die Regeln bricht, um uns auch tatkräftig unter die Arme zu greifen. Die Geschichte ist nachvollziehbar und funktioniert als Aufhänger für die



Godt gået, Danmark!

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Seit Otto wissen wir: Dänen lügen nicht! Und auch die Jungs und Mädels von BetaDwarf haben nicht gelogen, als sie auf Kickstarter ein tolles Koop-Spiel versprochen. Forced macht nicht nur alleine Spaß – es ist im Koop einfach eine Wucht. Zusammen mit Freunden geistreiche Rätsel lösen und dabei Monstern ordentlich was auf die Moppe hauen: Das funktioniert super. Zumal man leicht ins Spiel reinkommt und sich im weiteren Verlauf trotzdem eine enorme taktische Tiefe entfaltet. »Danish Dynamite« gibt es also nicht mehr nur im Fußball – mit Forced haben die Dänen auch echtes »Spiele-Dynamite« abgeliefert.

giewelle aus, die Feinde zurück- und gleichzeitig zu Boden schleudert. Manchmal können wir die kleine Knutschkugel auch aufladen und zu einer effektiven Bombe machen – die uns auch selbst in Stücke reißt, wenn wir nicht aufpassen. Sind wir tot, dürfen wir es gleich mit halber Lebensenergie nochmal versuchen, allerdings können wir den Herausforderungs- und den Zeitkristall einer Arena nicht mehr gewinnen; dazu gleich mehr. Sterben wir anschließend nochmal, heißt es »Game Over«. Sehr

Dänisches Dynamit

komfortabel: Wir können die Prüfungen (die in der Regel nur ein paar Minuten dauern) jederzeit zurücksetzen und neu beginnen. Die jeweiligen Aufgaben sind jederzeit rechts oben im Bild aufgeführt.

Haben wir eine Arena bestanden, gibt's einen Kristall. Haben wir die jeweilige Herausforderung gemeistert, uns also beispielsweise nicht geheilt oder die Luftverpestung des Hexenkessels wie ein Mann eingesteckt, dann gibt's noch einen Klunker oben drauf. Haben wir das Ganze innerhalb einer bestimmten Zeit geschafft, bekommen wir

auch den dritten Kristall. Alle drei Aufgaben können einzeln angegangen werden – man kann sich also jedes Mal auf das aktuelle Ziel konzentrieren. Die Klunker geben wir für neue Fähigkeiten aus. Davon gibt es sowohl aktive als auch passive – wir schalten alle paar Kristalle etwas frei, was das Spielen auch abseits der Herausforderungen sehr motivierend gestaltet. Die Fähigkeiten sind gut durchdacht, allerdings könnten sie besser erklärt sein. Manchmal muss man durch Ausprobieren herausfinden, was genau ein Skill bewirkt, da die Erklärung wenig erhellend wirkt. Haben wir eine festgelegte Zahl von Kristallen erlangt, dürfen wir zum jeweiligen Ebenen-Mufti. Bosse haben einen ganz besonders langen ... Lebenspunktebalken, natürlich! Zusätzlich besitzen sie Fähigkeiten wie Stampfen oder Verkrüppelungszauber. Und natürlich kämpfen sie nicht ehrenvoll, nein, sie lassen sich von ihren Monsterhorden helfen. In diesen Kämpfen müssen wir besonders flink sein, besonders gut die Umgebung und ihre Möglichkeiten nutzen und genau aufpassen, was um uns herum vorgeht. Überhaupt ist das Design der Arenen sehr fordernd – tumbe Haudraufs leben hier nicht lange. Es kann schon mal vorkommen, dass wir eine ganze Weile vor einem Rätsel stehen und überlegen, wie wir da jetzt weiterkommen. Aber alle Rätsel, alle Kämpfe, alle Situationen haben einen logischen Lösungsansatz, oder manchmal auch mehrere. Wenn wir sie mehrfach nicht schaffen, dann liegt das immer und ausschließlich an uns selbst.

Seine wahre Stärke entwickelt **Forced** allerdings im ausgezeichneten Koop-Modus. Mit bis zu drei Mitspielern gibt's in den Arenen nicht nur zusätzliche Hindernisse und mehr Monster, sondern auch eine besondere Mechanik. Alle nämlich steuern Balfus – was je nach Teamwork in großen Spaß oder heilloses Chaos ausartet. Arbeiten wir gut zusammen und setzen Balfus sinnvoll ein, also nicht egoistisch, lassen sich die Arenen in Windeseile knacken. Tun wir das nicht, dann gehen wir hopps. Mit einer vollen Gruppe, in der jeder eine andere Waffenklasse spielt, ist der Spaß am größten – selbst dann, wenn wir grandios scheitern, weil ein Gladiator alle anderen grillt, elektro-

schockt – oder den heilenden Balfus in höchster Not aus Versehen von sterbenden Kollegen wegkommandiert. Dazu passt der gelungene Comic-Stil mit weichen Animationen und abwechslungsreichen Arenen sowie die tolle Musikedukation. Nach entsprechenden Problemen in der Release-Phase berichten Spieler inzwischen übrigens nur noch vereinzelt von Lags und Verbindungskomplikationen. Uns sind in über 20 Stunden aber überhaupt keine untergekommen. Benjamin Danneberg / JG

TERMIN 24.10.2013

PREIS 14 Euro

USK nicht geprüft

Forced

Taktik-Rollenspiel

Publisher –

Entwickler BetaDwarf

Sprache Englisch, Deutsch

Ausstattung (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- abwechslungsreiche Arenen
- weiche Animationen
- schöne Effekte
- stellenweise etwas detailarm
- Texturen könnten schärfer sein

SOUND

- tolle Effekte
- starke Musik
- ordentliche Sprecher
- gelegentliche Sound-Ruckler

BALANCE

- knackiger Schwierigkeitsgrad
- nie unfair
- Klassen im Multiplayer gut balanciert ...
- ... aber solo ist der Frostschild zu stark
- manchmal nervige Suche nach den richtigen Gegnern

ATMOSPHÄRE

- stimmige Fantasy-Arenen
- überraschende Aufgaben ...
- ... die perfekt in die jeweilige Arena passen

BEDIENUNG

- gutes Tutorial
- pfiffige Steuerung mit taktischer Tiefe
- aufgeräumtes Interface
- manche Skills schlecht erklärt
- kein Mouseover bei den Beschreibungen der Fähigkeiten

UMFANG

- über 25 Arenen
- gute Solo-Spieldauer ...
- ... und lange Spaß im Koop

CHARAKTERSYSTEM

- durchdachte Fähigkeiten
- vier Klassen
- verschiedene Spielweisen innerhalb einer Klasse möglich
- keine neuen Waffen, Extras oder (kosmetische) Gegenstände

LEVELDESIGN

- clevere Rätsel
- Arenen spielen sich sehr unterschiedlich
- Überraschungsmomente
- unterschiedliche Varianten in Solo und Koop

TEAMWORK

- gut aufeinander abgestimmte Klassen
- ohne Kommunikation geht wenig
- geradezu choreografische Vorgehensweise möglich

HANDLUNG

- funktioniert als roter Faden
- glaubwürdiger Machtkampf in der Schule
- Balfus interessant
- plätschert oft vor sich hin
- keine Überraschungen

8/10

8/10

7/10

9/10

8/10

9/10

8/10

10/10

10/10

7/10

PROFIS

STANDARD C2 Duo E6550

AMD X2 5600+, Geforce 8800 GTS

4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

Im Koop eine Wucht.

84

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

ANSPRUCH:

MINIMUM C2 Duo mit 1,6 GHz

AMD X2 4800+, Geforce GT 520

2,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo

Phenom 2 X4, Geforce 8800 GT

8,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

SPIELZEIT 20 Stunden



Zauberer halten nicht allzu viel aus – aber sie haben ein paar derbe Sprüche auf Lager.



Die Fäulnis dieser Kamm...

Wenn wir uns zu weit von unserem Geisterfreund entfernen, kriegen wir Ärger.

Star Wars The Old Republic

Nach neuen Raids, Flashpoints, Gefährten und Planeten hat Bioware seinem Jedi-MMO nun PvP-Raumschlachten spendiert. Höchste Zeit für einen Kontrollflug! Von Jürgen Stöffel

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)**
Termin: **20.12.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Raumschlachten gehören zu **Star Wars** wie haarige Schreihälse zu Schmugglern, die den Kessel-Flug in weniger als 12 Parsecs schaffen.

Nicht umsonst stehen die Weltraumklassiker **X-Wing** und **Tie Fighter** weit oben auf der Remake-Wunschliste zahlreicher Sternenkriegsveteranen. Doch **X-Wing Alliance** markierte anno 1999 das Ende der Offline-Laserduelle, als kleines Trostpflaster durften sich Raumpiloten ab 2004 immerhin im Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies** hinter die Steuerknüppel imperialer und rebellischer Raumjäger klemmen. Als **Galaxies** Ende 2011 den Serverlöffel abgab, ruhten die Hoffnungen der Online-Piloten auf **Star Wars: The Old Republic** – doch Biowares Jedi-MMO zwängte die Weiten des Weltalls in enge Ballerschläuche, wie auf Schienen glitt man durch Gefechte, die überwiegend so fordernd waren

wie ein Buchstabierwettbewerb gegen ein Silberfischchen. Das änderte sich auch nicht, als Bioware **The Old Republic** im November 2012 in ein Free2Play-Abenteuer mit optionalem Monatsabo ummodelte.

Die Überraschung war daher groß, als findige Datenbuddler im Herbst 2013 Hinweise auf einen freien Raumpkampf-Modus aus dem Programmcode von **The Old Republic** zogen. Bald darauf – am 3. Dezember – startete das Raumschlacht-Addon **Galactic Starfighter** als neuer PvP-Modus, zunächst nur für zahlende Kunden. Ab dem 14. Januar 2014 ging's dann für Ex-Abonnenten ab ins All, am 4. Februar folgen die restlichen Gratispieler. **Galactic Starfighter** bleibt dabei kostenlos, Abonnenten bekommen lediglich ein paar mehr Upgrade-Requirierungspunkte pro Match. Außerdem können wir gegen Echtgeld kosmetischen Schnickschnack wie bunte Laserstrahlen sowie Premiumschiffe

freischalten. Letztere fallen vor allem durch ihr exklusives Design auf, besser als die herkömmlichen Maschinen sind sie nicht.

Auch sonst hat sich in **The Old Republic** einiges getan seit unserem letzten Kontrollbesuch. Als im April 2013 das für Nicht-Abonnenten kostenpflichtige Addon **Aufstieg des Huttenkartells** erschien, stand das Jedi-MMO noch unter einem schlechten Stern. Die Spielerzahlen stagnierten und die Free2Play-Umstellung war für viele ein Beweis für Biowares Versagen. Zu wenig Inhalt, zu viele Bugs und dazu die antiquierte Spielmechanik: Kaum jemand glaubte daran, dass sich **TOR** wieder aufrappeln würde. Und dann erhöhte die Hutten-Erweiterung nicht nur den Maximallevel auf 55, sondern brachte auch den neuen Planeten Makeb, Die spannende Story um die zum Untergang verurteilte Welt und das mysteriöse »Isotop 5« wehte frischen Sonnenwind in die

⊕ Stärken

- + unterhaltsame Raumschlachten
- + vielfältige Raumjäger-Upgrades
- + etwas mehr Endgame-Vielfalt
- + neue Planeten samt normalen und täglichen Quests
- + harte Schreckensmeister-Raids

⊖ Schwächen

- Raumschlachten nicht in normale Charakterentwicklung integriert
- keine freien Solo-Raummissionen
- Klassengestrichen immer noch nicht fortgesetzt
- tägliche Quests arten in Arbeit aus



Mit unserem wendigen Scout haben wir einen **Jagdbomber** anvisiert und versuchen, ihn zu erledigen, bevor er seine Schilde wieder aufladen kann. Die Ausrüstung unseres Schiffs haben wir zuvor im **Hangarmenü** (rechts) angepasst.



angestaubte Lichtschwert-Schwingerei. Zeitgleich kam für alle Spieler der Patch 2.0 mit dem Raid »Abschaum und Verkommenheit«. Und Bioware versprach, fortan alle sechs bis acht Wochen weiteren Inhalt nachzuliefern. Kaum jemand glaubte diese vollmundige Ankündigung, aber schon wenige Wochen später folgten die ersten Updates. Wir werfen einen Blick auf die wichtigsten Fortschritte der letzten Monate – allen voran natürlich **Galactic Starfighter**.

Das »Star« in »Star Wars«

Das Weltraum-Addon bringt endlich das »Star« zurück in »Star Wars«. Zusammen mit elf Flügelmännern bekämpfen wir im All oder über Planeten die gegnerische Staffel und versuchen, Ziele zu erobern – und das völlig frei und ohne vorgegebene Flugstrecken. Lediglich die Kartenränder begrenzen unseren Flugdrang. Für eroberte Ziele gibt's Punkte; wer zuerst 1.000 davon gesammelt hat, gewinnt. Weitere Spielmodi sind Fehlanzeige, zum Testzeitpunkt ringen wir auch nur um zwei Karten, zusätzliche sollen folgen. Anders als im herkömmlichen Weltraummodus fliegen wir in **Galactic Starfighter** übrigens nicht unser Spielerschiff, sondern einen Raumjäger. Mitmischen dürfen wir bereits ab Stufe 1, zur Belohnung gibt's Geld,

Erfahrung und (spielerisch sinnlose) Erfolge. Für unseren Helden selbst oder seinen Privatpott bringen die PvP-Gefechte allerdings keine speziellen Vorteile, wir schalten keine neuen Talente oder Upgrades für sie frei. Dadurch fühlt sich das Laser- und Torpedogewitter seltsam abgekoppelt an von der eigentlichen Charakterentwicklung – schade.

Das heißt aber nicht, dass **Galactic Starfighter** keinen Spaß macht, im Gegenteil! Spielerisch erinnern die Raumkämpfe an die Luftkampf-MMOs **War Thunder** und **World of Warplanes**, wir lenken die Jäger mit Tastatur und Maus. Die Steuerung reagiert schnell, gerade mit Nachbrenner sausen wir mit halsbrecherischer Geschwindigkeit zwischen Asteroiden hindurch. Wer hier nicht aufpasst, knallt ruck-zuck gegen ein Hindernis. Anders als bei **World of Warplanes** können wir uns aber jederzeit wieder ins Getümmel stürzen und dabei sogar einen neuen Schiffstyp wählen. Limitiert sind diese Resawns nicht. Weiterhin können wir mit den F-Tasten die Energieversorgung von Schilden, Antrieb und Waffen regulieren – das alte **X-Wing** lässt grüßen! Je nachdem, wie wir den Energieplan anpassen, sind wir schneller, besser geschützt oder haben mehr Wumms in den Kanonen.

Derzeit wählen wir zwischen drei Schiffsklassen und sieben Modellen pro Fraktion. Die Jäger von Imperium und Republik unterscheiden sich aber lediglich im Design, von den Werten her sind sie jeweils identisch. Jeder der drei Schiffstypen hat seinen Zweck und trägt auf seine Weise zum Sieg bei. Die flinken Scouts etwa können bereits zu Beginn einer Partie wertvolle Siegpunkte für ihr Team abgreifen, sind aber schwach gepanzert und bewaffnet. Jagdbomber haben von Anfang mehr Wumms und können mit noch besseren Waffen nachgerüstet werden. Sie verteidigen am besten die Missionsziele oder unterstützen die Scouts beim Erobern. Außerdem halten sie viel aus und fliegen schnell genug für Dogfights. Die dritte Klasse stellen die mächtigen Kampfschiffe. Sie sind langsam, träge und haben dicke Schilde sowie Hüllenpanzer. Im Nahkampf

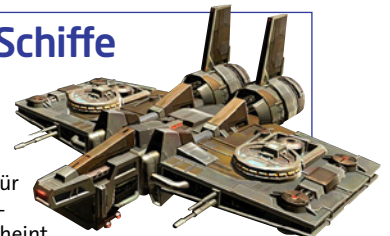
reißen sie wenig, aber das ist auch nicht ihre Aufgabe. Stattdessen suchen sich Kampfschiffe einen sicheren Platz am Spielfeldrand und schalten dann auf ihre Railgun um. Dieses Sniper-Geschütz hat eine Reichweite von 15 Kilometern, dank dem Zoom-Modus können wir Gegner aus sicherer Entfernung zerlegen. Da wir im Kampfschiff aber ziemlich wehrlos gegen nahe Scouts und Jagdbomber sind, sollten wir regelmäßig die Position wechseln oder uns eine Eskorte zulegen.

Nach einem Match erhalten wir Erfahrung, Credits und spezielle Requirierungspunkte. Letztere investieren wir in Upgrades sowie frische Schiffsmodelle. Die Aufrüstmöglichkeiten sind enorm und überbietet die Forschungsmenüs von **World of Warplanes** und **War Thunder** bei Weitem. So können wir für jeden Pott pro Komponentenslot mehrere Alternativen einbauen und diese wiederum jeweils weiterentwickeln. Somit fällt die maue Auswahl an Schiffen anfangs gar nicht ins Gewicht, denn jede Maschine kann auf vielfältige Art aus- und umgebaut werden. Je nach Spielstil setzen wir bei einem Jagdbomber beispielsweise auf schnellfeuernde, aber insgeheim schwache Blaster oder lieber auf träge Geschütze mit hohem Schaden. Doch nicht nur das Schiff selbst spielt eine Rolle, es kommt auch auf die Besatzung an. Neben unserem Hauptcharakter fliegt nämlich einer unserer Begleiter als Co-Pilot mit. Der Kamerad kommentiert dann unsere Aktionen; abhängig vom Be-



Mehr Schiffe

Sobald **Galactic Starfighter** am 4. Februar für alle SWTOR-Spieler erscheint, sollen bis zu 25 Schiffe pro Fraktion sowie Bomber (Bild) als neue Schiffsklasse mit dabei sein. Bomber sind hier eher als Unterstützer zu verstehen, die Minen legen und verbündete Jäger reparieren. Außerdem soll zum Free2Play-Start ein eigener Flashpoint den Story-Hintergrund zu den Raumschlachten liefern. Die Instanz findet auf dem Planeten Kuat mit seinen enormen Werft-Anlagen statt.





Der Wachsame ist ein gewaltiges Cyber-Monster und verkörpert das Sicherheitssystem von CZ-198.



Auf Oricon erwartet uns die Festung der Alpträume.

gleiter und den Schiffsbauteilen bekommen wir zudem drei optionale Talente, die uns beispielsweise kurzfristige Unverwundbarkeit beschern oder unsere Geschosse effektiver gegen Schilde machen. Unsere übrigen KI-Kumpane können sich als Boxencrew austoben und unserem Jäger bis zu zehn passive Boni verpassen. Dank ausgeklügeltem Upgrade- und Crew-Management dürfen wir unsere Schiffe also vielfältig modifizieren und an unseren Spielstil anpassen.

So weit, so **Galactic Starfighter**. Die Raumbkämpfe sind jedoch längst nicht die einzige Neuerung der letzten Monate. Bereits im Mai 2013 ließ Bioware die Katze aus dem Sack und die katzenhafte Spezies der Cathar ins Spiel. Seitdem können wir überdies unsere Charaktere jederzeit am Erscheinungsbild-Kiosk anpassen. Ein Menschen-Jedi lässt sich so kurzerhand zum Cathar, aber beispielsweise auch zum Twi'Lek, Chiss oder Cyborg ummodellieren. Weniger gut kommt an, dass die Weltraum-Miezen und die Charakter-Anpassung ausschließlich gegen Echtgeld zu haben sind. Weiterhin offeriert der Euro-Shop seit Version 2.0 regelmäßig neue Kartell-Pakete, die teilweise originelle Klamotten und Reitvehikel beinhalten. Besonders cool ist eine Mini-Hutten-Vergnügungsbark, auf der sich unser Charakter faul räkelt und dabei Snacks futtert. Da die Boxen frei handelbar sind, können auch Echtgeld-Verweigerer mit genügend Credits komplette Kartell-Pakete oder einzelne Items daraus im Handelsposten erwerben.

Im Juni brachte dann das Update 2.2 den ultraschweren Alptraum-Modus für den bekannten Raid »Schrecken aus der Tiefe«, überdies darf man seitdem endlich gegen eine Gebühr den Server zu wechseln – auch das hatte Bioware zuvor lange angekündigt. Im Juli erschien dann auch der Alptraum-Modus für »Abschaum und Verkommenheit«. Bis Version 2.2 hatten die Entwickler zwar wie versprochen alle sechs bis acht Wochen Nachschub geliefert, doch handelte es sich dabei weitgehend um Dinge, die ohnehin schon längst im Spiel hätten sein sollen. Dies änderte sich im August mit Ver-

sion 2.3. Das Update hieß »Titanen der Industrie« und brachte endlich einen neuen Handlungsstrang. Der drehte sich um den Czerka-Konzern und dessen finstere Machenschaften auf dem Mond CZ-198. Das neue Gebiet bot weitere tägliche Quests sowie zwei knackig-kurze Flashpoints.

Doch damit nicht genug, mit der »Kopfgeld-Auftragswoche« kam ein neues wiederkehrendes Event, die zweite Woche jedes Monats ist seither ganz der Kopfgeldjagd gewidmet. Alle Helden können unabhängig von ihrer Klasse mitmachen und gesuchte Verbrecher tot oder lebendig abliefern. Als Belohnung winken Credits und Rufpunkte bei einer neuen Fraktion. Nun sind die Kopfgeld-Quests zwar nett gestaltet, auf Dauer mangelt es ihnen aber an Abwechslung. Dennoch lockert die Kriminellenhatz das

immer noch triste Endgame auf. Weiterhin stieß im August ein neuer Begleiter hinzu: Die

brutale Ewok-Söldnerin Treek. Richtig gelesen, ein blutrünstiges Bärchen – brillant! Die flauschige Killerin bekommen wir ohne langweilige Sammelquests, ihre Dienste kosten »nur« eine Million Credits. Außerdem galoppierten endlich die lang ersehnten Tauntauns ins Spiel. Auf dem Eisplaneten Hoth können wir in einer längeren Questreihe eines der stinkenden Reitvieher zählen – Han Solo wäre stolz auf uns!

Mit Patch 2.4 folgte schließlich im Oktober die dickste Erweiterung seit **Aufstieg des Huttenkartells**: »Der Schreckenskrieg« war im Update-Plan eigentlich als reiner PvP-Patch angekündigt, doch neben neuen Deathmatch-Arenen und PvP-Sets kamen überraschenderweise auch der Planet Oricon und gleich zwei knallharte Raids ins Spiel. Dort spannt Bioware die Nebenhandlung um die abtrünnigen Sith-Schreckensmeister weiter – und bereitete ihr ein fulminantes Ende. So kann's weitergehen! Wobei die Entwickler nun auch gerne wie versprochen die individuellen Klassengeschichten weiterführen dürfen. Heldenepen gehören schließlich zu **Star Wars** wie torpedofreundlich platzierte Lüftungsschächte zu mondgroßen Raumstationen. Jürgen Stöffel / GR



Der richtige Weg

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
micha@gamstar.de

Unterm Strich hat Bioware mit Galactic Starfighter ganze Arbeit geleistet. Die kostenlose Erweiterung könnte mit einer etwas größeren Auswahl an Schiffen und Karten auch als eigenständiges Spiel im Stil von World of Warplanes auf den Markt kommen. In den Augen vieler Veteranen bewegt sich The Old Republic damit endlich wieder in die richtige Richtung. Allerdings wären noch »freie« Solo-Weltraummissionen sowie Pazaak-Kartenspiele und Swoop-Rennen wünschenswert, denn solche Minispiele böten eine willkommene Abwechslung zur MMO-typischen Treitmühle aus Farmen und Raiden. Trotz der verhältnismäßig vielen täglichen Quests im Endgame ist The Old Republic seit Update 2.5 sowohl für Raumpiloten als auch reguläre MMO-Fans wieder einen Besuch wert.

Allerdings hätte Bioware die Raumschlachten besser ins Spiel oder gar die Solo-Story einbetten können. Denn so spaßig sie auch sind, fühlen sie sich derzeit eher an wie ein aufgesetztes Actionspiel als wie ein fester und wertvoller Spielbestandteil. Das liegt vor allem daran, dass mein Held selbst außer Geld und Erfahrung keinen greifbaren Vorteil aus den Raumbkämpfen zieht, ich schalte damit keine Belohnungen, Spielerschiffe oder gar Gebiete frei. Auch die Solo-Geschichten hat Bioware seit Aufstieg des Huttenkartells nicht fortgesetzt – dabei warten viele Veteranen einzig und allein darauf. Aus diesen Gründen verzichten wir zwar auf eine Aufwertung, loben aber ausdrücklich, dass die Entwickler weiter am Spiel arbeiten, statt die Galaxis brachliegen zu lassen.

TERMIN	20.12.2011	PREIS	Free2Play	USK	ab 12 Jahren
Star Wars: The Old Republic					
Publisher	Electronic Arts				
Entwickler	Bioware				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch				
Ausstattung	DVD-Box, 3 DVDs				
Kopierschutz	Anmeldung				
KEINE WERTUNGSÄNDERUNG					



ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestelloffline
0800-22 777 99

**Ultraforce-Kaveri A10 7850K
@4.2GHZ Radeon R7 inkl. Battlefield 4**

AMD A10 7850K @ 4.2 GHZ (KAVERI)
G.SKILL 2X4GB DDR3 2133 RAM
GIGABYTE A88X FM2+ MAINBOARD
USB3, SATA3, PCI-E3
COOLER MASTER 500W 80+ BRONZE NT
COOLER MASTER ELITE RC-K352 GEHÄUSE
COOLER MASTER CPU TOWER KÜHLER
DVD MARKENBRENNER 24X
NEU!! 1TB SATA3 SEAGATE SSHD (HYBRID)
VEREINT DAS BESTE AUS 2 WELTEN: SSD GESCHWINDIGKEIT UND HDD KAPAZITÄT

0%

FINANZIERUNG
Nur noch für kurze Zeit



€ 549,-

Art. Nr. 139427 – EXPRESS VERSANDFREI*



**Ultraforce-Intel i5 4670K
@4.4GHZ GTX 780ti**

INTEL CORE i5 4670K @4.4GHZ	COOLER MASTER CPU WASSER KÜHLER
G.SKILL 2X4GB DDR3 1866 RAM	120GB SATA3 SAMSUNG 840EVO SSD
MSI Z87-G43 GAMING MAINBOARD	1TB SATA3 MARKEN HDD
USB3, SATA3, PCI-E3	NEU!! NVIDIA GTX 780TI 3GB
COOLER MASTER 700W 80+ BRONZE NT	INKL. ASSASSINS CREED 4 DOWNLOAD
NEU!! COOLER MASTER CM 690 III GEHÄUSE	

0%
FINANZIERUNG
Nur noch für kurze Zeit



€ 1499,-

Art. Nr. 139428 – EXPRESS VERSANDFREI*



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

EINE MARKE DER ULTRON AG

* Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand. ***0% effekt. Jahreszins. Bis zu 12 Monate Laufzeit. Standardfinanzierung bis 72 Monate Laufzeit zu 9,9% effekt. Jahreszins, ab einer Finanzierungssumme von 100 €. Monatliche Mindestrate 10 €. Vermittlung erfolgt ausschließlich für unsere Finanzierungspartner: Commerz Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München.

The Walking Dead All That Remains

Wichtig, packend und dramatisch: Mit der Debut-Episode der zweiten Staffel hält die Adventure-Reihe ihr hohes Niveau. Von Sebastian Klix

Genre: Adventure Publisher: Telltale Entwickler: Telltale Games (TWD: Season One – No Time Left, GS 02/13: 82 Punkte)
Termin: 17.12.2013 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: 23 Euro (inklusive der kommenden vier Episoden)

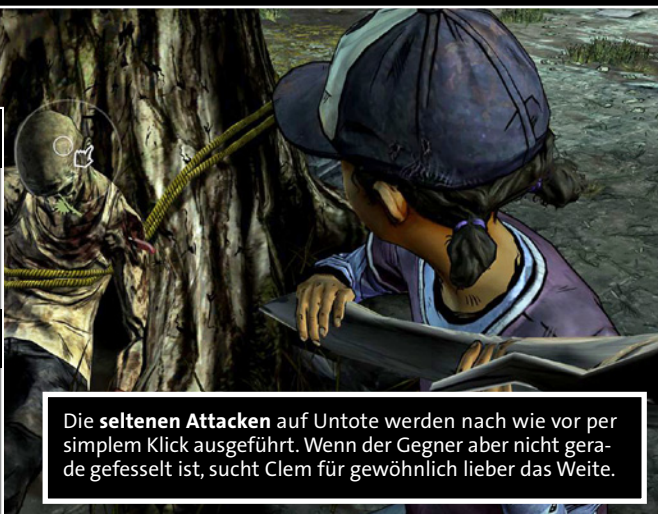
Weitere Infos auf GameStar.de

⊕ Stärken

- + unfassbar dichte Atmosphäre
- + Überraschungen und Schock-Momente
- + tolle (englische) Synchronisation

⊖ Schwächen

- technisch nicht ganz zeitgemäß
- keinerlei Lokalisation
- Rätsel und Quicktime-Events unterfordern



Die **seltene** Attacken auf Untote werden nach wie vor per simplem Klick ausgeführt. Wenn der Gegner aber nicht gerade gefesselt ist, sucht Clem für gewöhnlich lieber das Weite.

Es ist ein schweres Erbe. Mit der Debüt-Episode **All That Remains** geht Telltales **The Walking Dead** in die zweite Staffel, nachdem die erste weltweit Preise abgeräumt hat und von den GameStar-Lesern zum Adventure des Jahres 2012 gewählt wurde. Zu Recht, vor allem auf erzählerischer Ebene stach das Episoden-Abenteuer aus der Masse heraus. Ob die Staffel zwei komplett an die erste herankommt oder sie sogar übertreffen kann, lässt sich nach nur einer von fünf Episoden natürlich noch nicht beurteilen. Eines können wir aber schon jetzt sagen: **All That Remains** schafft es, das Niveau zu halten und legt einen vielversprechenden Einstand für den zweiten Auftritt der wandelnden Toten hin.

Traditionell greift **The Walking Dead** Themen auf, die andere Spiele nicht mal mit der sprichwörtlichen Kneifzange anfassen würden. Nachdem schon in der ersten Staffel nicht gerade zimperlich mit dem Reizthema »Kinder und Tod« umgegangen wurde, geht es jetzt noch einen mutigen, wenn auch absehbaren Schritt weiter. Mit der aus Staffel eins bekannten Clementine steuern wir nun selbst ein Kind durch das endzeitliche Georgia. Das sorgt für ein ungewöhnliches Spielerlebnis: Ohne ihren Beschützer Lee Everett,

dem Helden der Vorgänger, ist die Elfjährige oft völlig auf sich allein gestellt. Seit der ersten Staffel sind knapp drei Jahre vergangen. Drei Jahre, in denen das Überleben noch härter geworden ist – und andere Überlebende deshalb nicht gerade freundlicher. Trotz der neuen Perspektive durch Kinderaugen, mit der allerdings auch der nicht zu unterschätzende Beschützer-Aspekt von Lees Rolle verloren geht, packt der Einstieg vielleicht nicht jeden sofort. Das liegt zum einen daran, dass Spieler der vorangegangenen Episoden die Ausgangssituation von **All That Remains** und auch Clementine bereits recht gut kennen. Zum anderen kommt die Handlung erst ab der zweiten Spielhälfte in Fahrt. Dafür erlaubt uns die ruhige erste Stunde, uns an Clementine als neue Heldin zu gewöhnen.

Do you speak English?

Sichere Englischkenntnisse sind momentan Pflicht, um **All That Remains** angemessen zu genießen. Es gibt nämlich (noch) keine deutschen Untertitel. Das war auch schon bei der ersten Staffel der Fall, dort hat Entwickler Telltale aber später deutsche, wenn auch eher mäßige, Untertitel nachgereicht. Davon gehen wir auch bei der zweiten Staffel aus. Wer also keine entsprechenden Englischkenntnisse besitzt, muss sich in Geduld üben.

Das soll nicht heißen, der Einstieg sei langweilig. Untote & Co. warten nicht etwa brav, bis die Handlung in die Gänge kommt. **All That Remains** ist gewohnt spannend und abwechslungsreich, nicht zuletzt dank der vielen Schauplätze. Hinzu kommen bald erste Schock- und »Was zum Henker?«-Momente, auch wenn einige Situationen und deren Ausgang arg konstruiert erscheinen. Wichtiger ist jedoch, dass sie unsere Nackenhaare zu Berge stehen lassen. Einzig Zeit- und Ortsprünge, wie etwa eine »16 Monate später«-Einblendung im ersten Drittel, wirken etwas gehetzt. Andererseits gelingt es der Episode so, die Verbindung zur ersten Staffel, Clementines derzeitige Lage sowie die Einführung neuer Charaktere unter einen Hut zu bringen. Weniger hektisch geht es dann in der zweiten Spielhälfte zu. Und das, obwohl **All That Remains** auf einen Schlag eine Reihe neuer, interessanter und gewohnt hervorragend (englisch) vertonter Charaktere einführt, ohne uns dabei mit Infos zu erschlagen. Das Spiel beleuchtet zunächst nur einen Teil der neuen Figu-

Kind vs. Zombie

ren genauer und macht uns mit kleinen Andeutungen neugierig auf den Rest.

Spieler, die sich endlich mehr Kopfarbeit erhofft haben, enttäuscht **All That Remains** allerdings: **The Walking Dead** ist erneut mehr »Interaktiver Comic« als klassisches Adventure. Wir führen unter Zeitdruck gut geschriebene Gespräche, bestreiten maßvoll



Wo kaufen?

Die erste Episode von **The Walking Dead: Season Two** ist ausschließlich als Download über Steam oder die offizielle Telltale-Webseite erhältlich. Im Kaufpreis sind auch die kommenden vier Episoden enthalten. Der Kauf einzelner Episoden ist nicht möglich.



Umgebungen wie dieses **Autowrack** wirken oftmals detailreicher als noch in Season One. Das wertet den ansonsten unveränderten Look des Spiels merklich auf.

eingestreute Reaktionstests in diversen Auseinandersetzungen, lösen seltene, äußerst simple »Rätsel« und saugen Story und Atmosphäre auf. Einen kleinen, aber passenden Unterschied gibt es zumindest bei den Quicktime-Events: Ging der sportliche Ex-Lehrer Lee im Vorgänger noch recht offensiv mit den Untoten um, agiert Clementine aufgrund ihrer körperlichen Unterlegenheit viel defensiver. Sie zieht die Flucht dem Kampf vor. Das passt prima zur neuen, kleinen Heldin und unterstreicht ihre Ver-

letzlichkeit, ohne sie hilflos wirken zu lassen. Wir können einen Spielstand aus der ersten Staffel (inklusive dem DLC **400 Days**) in **All That Remains** importieren und so die Entscheidungen Lees sowie deren Konsequenzen übernehmen. Die machen sich aber nur an wenigen, kleinen Details bemerkbar. Bekanntlich suggerierte **Season One** ohnehin mehr Entscheidungsfreiheit, als es tatsächlich gab. Ob sich nun daran etwas ändert, erfahren wir frühestens mit der nächsten Episode **House Divided**. Das abrupte und spannende Ende deutet aber an, dass es tatsächlich stärkere Abweichungen im weiteren Handlungsverlauf geben könnte.

An der Optik der Spielereihe hat sich mit **All That Remains** nur wenig geändert. Der Comic-Look täuscht prima über die etwas veraltete Technik hinweg. Immerhin empfanden wir die Schauplätze nun als etwas detailreicher. Auch die Gesichtsanimationen erfüllen ihren Zweck: Man kann den »gezeichneten« Figuren ihre Emotionen ab, lediglich ihre Bewegungen, allen voran die Laufanimationen, wirken zuweilen etwas unpassend. Was jedoch viel wichtiger ist: Telltale scheint die Technik-Macken, welche fast die gesamte erste Staffel plagten, ausgebügelt zu haben. Startprobleme, Grafikfehler oder starke Ruckler fielen uns keine auf. Auch der Spielstand-Import aus **Season One** scheint problemlos zu funktionieren. Ebenfalls verbessert wurde die Steuerung, welche gerade mit Maus und Tastatur früher teils ungenau ausfiel. In **All That Remains** haben wir keinen Bildschirmtod erlebt, weil die Eingabegeräte nicht so funktionieren wollten, wie sie sollten – höchstens, weil wir vor Schreck schlicht vergessen haben, zu reagieren. Sebastian Klix / SST

Neuer Held, alte Regeln

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Telltale setzt beim Auftakt zur zweiten Staffel von **The Walking Dead** auf Altbewährtes. Und das war bekanntlich in vielerlei Hinsicht sehr gut, etwa bei Handlung und Charakterzeichnung. Wer darauf gehofft hat, dass **All That Remains** die Abenteuer von Lee auf revolutionäre Weise sofort in den Schatten stellt, wird hingegen enttäuscht. Doch das wäre bei der Vorlage, die Season One 2012 abgeliefert hat, nach nur einer Episode auch ziemlich schwer. Die erste Episode von **The Walking Dead: Season Two** bietet erst einmal »nur« mehr vom Bekannten, sowohl inhaltlich als auch spielerisch. Das muss aber natürlich nichts Schlechtes sein, und ist es auch nicht. Wer Season One mochte, der wird auch mit der neuen Episode sehr gut unterhalten. Einen Schnellschuss hat Telltale nicht abgefeuert. Alle anderen, vor allem die Knobelfreunde unter uns, wird das Studio aber auch dieses Mal nicht bekehren.

TERMIN 17.12.2013 PREIS 23 Euro USK ab 18 Jahren

The Walking Dead

All That Remains

Publisher Telltale Games
Entwickler Telltale Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- gute Gesichtsanimationen
- stimmiger und vorlagengerechter Comic-Look
- detaillierte und abwechslungsreiche Handlungsorte
- mäßige Texturen
- abgehackte Laufanimationen

SOUND

- gute englische Sprecher
- sparsamer, aber gekonnter Einsatz von Effekten und Musik
- nicht einmal mehrsprachige Untertitel

BALANCE

- hinzuschaltbare Spielhilfen
- stets fair
- Rätselfreunde schauen in die Röhre

ATMOSPHERE

- bedrückende Stimmung inklusive Schockmomente
- gute Kameraführung
- gute Umsetzung der Vorlage
- dezentere Querverweise und Anspielungen auf andere Telltale-Spiele

BEDIENUNG

- sehr zugänglich
- Spielhilfen ein- und ausschaltbar
- nicht völlig präzise

UMFANG

- Dialoge und Entscheidungen sorgen für Wiederspielwert
- episodenbedingt kurze Spielzeit

HANDLUNG

- spannend und beklemmend inszeniert
- Entscheidungen und Konsequenzen
- bedingt auch für Neueinsteiger geeignet
- Situationen wirken gelegentlich konstruiert

QUICKTIME-EVENTS

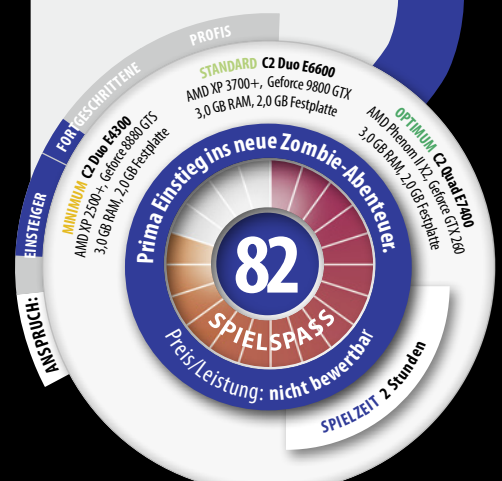
- gut ins Geschehen eingebettet
- keine sinnlosen Tastenkombinationen
- wohl dosierter Einsatz
- äußerst simpel gestrickt
- keinerlei Herausforderung

DIALOGUE

- gut geschrieben
- gelungene Multiple-Choice-Dialoge unter Zeitdruck
- Dialogwahl beeinflusst Gesprächspartner

CHARAKTERE

- ungewöhnlicher Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
- glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- bekannte Personen aus Season One



Herr der Ringe Online Helms Klamm

Mit seiner fünften Erweiterung galoppiert das Tolkien-MMO geradewegs in die falsche Richtung. Von Jochen Gebauer

➕ Stärken

- + neue Maximalstufe 95
- + schönes West-Rohan
- + epische Story wird gut fortgesetzt

⊖ Schwächen

- Solo-Inhalte lächerlich einfach
- epische Schlachten verbuggt und repetitiv
- Klassen-Balance im Eimer
- Endgame scheintot



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Turbine (Herr der Ringe Online, GS 07/07: 85 Punkte)**
Termin: **20.11.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **ca. 36 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Stell dir vor, es ist Ringkrieg, und du darfst nicht mitmachen: Von diesem Problem können **Herr der Ringe Online**-Spieler spätestens seit der Isengard-Erweiterung ein Liedchen singen. Schließlich muss sich Entwickler Turbine beim Geschichtenerzählen an gewisse Rahmenbedingungen der Romanvorlage halten – es ist also schlechterdings unmöglich, die Spieler an entscheidenden Momenten tatsächlich eingreifen zu lassen, ohne zwangsläufig mit dem Ausgangsmaterial zu brechen. Ent-

sprechend paradox verläuft so ein Heldenleben in Mittelerde inzwischen: Je mächtiger wir werden, desto mehr degradiert uns das Spiel zum unbedeutenden Botenjungens, der wichtigen Ereignissen bestenfalls als stummer Zeuge beiwohnen darf und ansonsten buchstäblich zum Wassertragen und Geschirrspülen abgestellt wird. In den beiden vorangegangenen Erweiterungen war dieser Umstand ärgerlich, aber wohl nicht zu vermeiden. Mit **Helms Klamm** und seinen epischen Schlachten allerdings wird das Randfiguren-Dasein zur Farce.

Dabei klingt das Kernfeature der mittlerweile fünften Erweiterung zunächst wie eine gute Idee: In insgesamt fünf Abschnitten dürfen wir an der epochalen Schlacht um die titelgebende Schlucht teilnehmen – vom ersten übermächtigen Ansturm gegen den Klammswall bis hin zum letzten Gefecht auf den Zinnen der Hornburg. Inszeniert ist das großartig: Wenn Wellen von Orks wie eine Sturmflut gegen die Mauern brechen, während das aufmarschierende Heer den Horizont verdunkelt und ein kleines Häufchen von Verteidigern verzweifelt die Stellung hält, dann fühlt sich das im ersten Augenblick aufrichtig episch an. Zehn Minuten später allerdings ist diese Ehrfurcht der fas-

Geschirrspülen in Mittelerde

Die **Schlacht um Helms Klamm** wird atmosphärisch durchaus gekonnt in Szene gesetzt, bleibt spielerisch aber ein Reinfall.



Die Versionen

Zusätzlich zur rund 36 Euro teuren Basis-Version existiert auch eine Premium-Edition von **Helms Klamm** zum Preis von 54 Euro. Darin enthalten sind 2.000 Punkte für den Ingame-Shop (umgerechnet circa 20 Euro; die Basis-Version enthält 1.000 Punkte), zwei exklusive Titel (die Basis-Version enthält einen), ein kosmetisches Rüstungsset, ein Kristall des Andenkens zum Verbessern eines legendären Gegenstandes sowie eine Erweiterung der maximalen Quest-Anzahl um zehn Einträge im Questlog. Beide Versionen sind ausschließlich digital erhältlich. Wir raten zur Basis-Version.

sungslosen Erkenntnis gewichen, dass wir quasi gar nicht mitspielen dürfen. Erstes Problem: Die Gegner ignorieren uns völlig und stürzen sich nahezu ausnahmslos auf die befreundeten NPCs. Bloß weil wir 95 Stufen lang einen Heiler oder Tank gespielt haben, heißt also noch lange nicht, dass wir in **Helms Klamm** heilen oder tanken dürfen. Stattdessen spielen wir eine von drei eigens für diese epischen Schlachten eingeführten Rollen, sogenannte Beförderungen – und die sind allesamt gähnend langweilig. Als Offizier beispielsweise dürfen wir befreundeten Kommandanten alle 90 oder 75 Sekunden ein Kommando geben: »Heilt euch« oder »Macht mehr Schaden« oder »Greift lieber diesen Gegnertyp zuerst an«. Als Maschinenmeister wiederum bedienen wir Katapulte oder Ballisten, was spielerisch wie folgt funktioniert: Wir klicken auf das Icon, um das Katapult zu laden. Dann klicken wir auf das Icon, um das Katapult zu spannen. Dann warten wir zehn Sekunden lang, bis es gespannt ist. Dann klicken wir auf Schießen. Dann sind zwölf Orks tot. Und dann machen wir das Ganze wieder von vorne. Alternativ können wir das auch bleiben lassen und stattdessen Ork-Leitern umstoßen, indem wir draufklicken. Oder eine Barrikade reparieren, indem wir draufklicken. Freilich macht rein gar nichts davon irgendeinen nachhaltigen Unterschied: Prinzipiell nämlich müssen für den erfolgreichen Abschluss einer Schlacht lediglich sämtliche befreundeten Soldaten überleben, und die

können – von wenigen, teils verbuggten Ausnahmen einmal abgesehen – prima auf sich alleine aufpassen. Das geht so weit, dass wir in manchen der fünf Schlachten buchstäblich eine halbe Stunde lang das Keyboard verlassen können und trotzdem »gewinnen«.

Die besten Belohnungen allerdings greifen wir nur ab, wenn wir eine Schlacht perfekt abschließen, und dazu müssen auch noch mehrere Nebenquests erfüllt werden. Die tauchen im Laufe des Getümmels automatisch auf und besitzen vier mögliche Erfüllungsstufen: Bronze, Silber, Gold und Platin. Die Krux an der Sache: Manche sind so katastrophal vage formuliert, dass es beim ersten oder zweiten Versuch einem Lottogewinn gleichkommt, sie überhaupt aus Versehen abzuschließen. Wieder andere sind momentan verbuggt und lassen sich schlechterdings nicht auf der höchsten Stufe erfüllen oder erfordern für diese hohen Erfüllungsstufen so absurd viele Talentränge in einer Beförderung, dass

wochenlanges »Grinding« nötig ist. Denn auch wenn wir die Schlachten beliebig oft wiederholen dürfen – die entsprechenden Quests (und damit auch die Punkte für die Belohnungen) gibt's nur einmal pro Tag. Klingt wahnsinnig kompliziert? Ist es auch: Turbine hat nicht nur das Kunststück vollbracht, die Schlacht um Helms Klamm als anspruchslose Klickorgie zu inszenieren, sondern das gesamte System auch noch so undurchsichtig aufzusetzen, dass man drin-

gend einen ausführlichen Guide studieren sollte, bevor man überhaupt damit anfängt. Wer einen Charakter auf

der Maximalstufe besitzt, kann sich den Aufwand aber eigentlich ohnehin schenken, denn die aktuellen Belohnungen stehen in keinem Verhältnis zur Mühe. Oder zur investierten Zeit; pro Abschnitt kann man mit etwa 30 Minuten rechnen.

Das passt übrigens wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge zum restlichen Endgame: Es gibt nämlich keins. **Helms Klamm** enthält

Es hat sich schon mal einer totgeklickt

Kein Königreich für ein Pferd

Nahezu keine Rolle im neuen Addon spielt der erst vor einem Jahr mit **Reiter von Rohan** eingeführte berittene Kampf. Weder erhält unser Kriegsgross eine höhere Stufen-Obergrenze noch gibt's neue Fähigkeiten. Lediglich in einigen wenigen Quest kommt die Mechanik zum Einsatz, selbst die meisten neuen Kriegsbanden lassen sich ebenso gut – wenn nicht besser – zu Fuß besiegen (siehe Bild). Es steht also zu vermuten, dass Turbine dieses von vielen Spielern ungeliebte Element eingemottet hat.



West-Rohan ist stellenweise wunderschön – auch wenn man der Engine ihr Alter inzwischen ansieht.



**Pfui!**

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamstar.de

Ich persönlich bin schon mit *Reiter von Rohan* nie so richtig warm geworden. Lieber lasse ich mir die Weisheitszähne ziehen, als mit meinem Schurken noch einmal auf sein Kriegssross zu steigen. Aber was *Turbine* mit *Helms Klamm* aus meinem Lieblings-MMO gemacht hat, das nehme ich übel, denn es verrät (oder sollte ich vielleicht besser sagen: verkauft) vieles von dem, was *Herr der Ringe Online* einmal so einzigartig machte. Die kauzigen kleinen Eigenarten im Skill-system – weg. Anspruchsvolle Raids und Gruppeninstanzen – weg. Das Gefühl, Mittel-erde tatsächlich zu entdecken, anstatt wie auf Schienen durch einen Quest-Schlauch geführt zu werden – weg. Stattdessen soll ich mich also durch ebenso verbuggte wie hirnbefreite Schlachten klicken? Nee, danke, *Turbine*. Weiterspielen werde ich *Herr der Ringe Online* trotzdem, dafür hänge ich einfach zu sehr an meinem kleinen Schurken-hobbit. Aber die Hoffnung auf eine bessere Zukunft habe ich endgültig aufgegeben. Wenn *Turbine* in diesem Tempo weitermacht, haben sie dem Spiel demnächst die Seele weggepatcht. Aus finanzieller Sicht mag das sogar sinnvoll sein. Als langjähriger (und brav zahlender) Spieler sage ich allerdings: Pfui!

keinerlei neue Instanzen, lediglich einige ausgewählte alte Instanzen wurden auf die neue Maximalstufe 95 skaliert. Allerdings gibt's dort quasi gar nichts zu holen. Der überwältigende Teil der Beute lässt sich in exakt der gleichen Qualität inzwischen auch handwerklich herstellen. Wann mit neuen

gie zu verfolgen, schließlich sind die epischen Schlachten schon ab Stufe 10 zugänglich (sie setzen allerdings zwingend den Kauf des Addons voraus) und das ehemals kauzig-komplexe Skillssystem wurde mit der Einführung von Klassentalent-bäumen an den alten *World of Warcraft*-Standard angepasst. Im Zuge dieser einschneidenden Veränderung fallen manche Fähigkeiten komplett weg, andere wurden verändert oder kommen neu hinzu. Entsprechend groß war im Vorfeld also die Sorge, die eigene Klasse könne sich nach *Helms Klamm* vollkommen anders spielen. Bis auf wenige Ausnahmen tun sie das allerdings kaum – sie sind bloß absurd übermächtig. Unser Stufe-95-Schurke beispielsweise kann inzwischen problemlos eine 3-Mann-Instanz alleine bewältigen. Ein zu Testzwecken neu erschaffener Kundiger (bislang eine vergleichsweise anspruchsvolle Klasse mit hoher Lernkurve) spielt sich hingegen buchstäblich von alleine, weil sein Pet die Gegner so schnell zu Klump haut, dass wir erst gar keine Zeit haben, parallel einen Skill vom Stapel zu lassen. Diese Trivialisierung wirkt sich übrigens massiv auf die neuen Solo-Inhalte in *West-Rohan* aus – wenn selbst als »Raid« gekennzeichnete Kriegsbanden ein Fressen für Solo-Helden sind, dann fallen die eigentlichen Solo-Quests naturgemäß lächerlich einfach aus.

Immerhin wird dieses *West-Rohan* wunderschön in Szene gesetzt, der Ritt durch die Tore von Edoras und hinauf zur Goldenen Halle weckt dann doch wieder das liebe-gewonnene *Herr der Ringe Online*-Flair. Zumal die epische Story in gewohnt guter Qualität erzählt wird, aber nur zahlenden Spielern offensteht – ein Novum in der Free2Play-Geschichte des Spiels. Laut *Turbine* sei die Story zu eng mit den epischen Schlachten verknüpft, nachvollziehen können wir diese Erklärung allerdings nicht. Im Gegenteil: Die Schlachten finden schließlich als Abschluss der epischen Questreihe statt. Schule machen soll dieses Beispiel nicht, künftige Story-Updates bleiben demnach kostenlos. Überhaupt will sich *Turbine* im kommenden Jahr auf viele kleinere Updates und die Überarbeitung alter Gebiete sowie Mechaniken konzentrieren, für 2014 ist keine große Er-

weiterung geplant. Das muss kein Nachteil sein. Denn *Helms Klamm* illustriert wunderbar, wohin die jährliche Addon-Spirale führt: zu einem schlechteren Spiel. JG

Klassensystem à la WoW

Instanzen zu rechnen ist? Steht momentan noch in den Sternen. Die zwei von uns frequentierten Server jedenfalls sind im Endgame nahezu tot, früher aktive Raiding-Gilden leiden massiv unter Spielerschwund. Ob die abgewanderten Veteranen mittelfristig durch neue Spieler ersetzt werden? *Turbine* scheint eine entsprechende Strategie



Innerhalb der epischen Schlachten gibt's Nebenmissionen, von denen einige zum aktuellen Zeitpunkt gründlich verbuggt sind.

TERMIN 20.11.2013 PREIS 36 Euro USK nicht geprüft

Herr der Ringe Online: Helms Klamm

Online-Rollenspiel

Publisher: Turbine
Entwickler: Warner Interactive
Sprache: Deutsch, Englisch
Ausstattung: – (Download)

Kopierschutz: Anmeldung

GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL

SPASS: »Die epische Questreihe macht Spaß, danach gibt's aber wenig zu tun.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- hübsches *West-Rohan* immer noch tolle Weitsicht
- scharfe Texturen
- insgesamt veraltet Performance-Probleme

SOUND

- dynamische Musik gute Effekte einige eingehende Stücke ... aber ungewöhnlich viel Gedudel billig instrumentalisiert einige fehlbesetzte Sprecher

BALANCE

- Einstieghürde weitgehend entfernt Talentbäume funktionieren prinzipiell ... aber viele Bäume übermächtig lächerlich einfache Solo-Inhalte epische Schlachten verbuggt

ATMOSPHÄRE

- versprüht immer noch *Herr der Ringe*-Flair epische Schlachten großartig inszeniert gut erzählte epische Questreihe ... die weiterhin mau präsentiert wird

BEDIENUNG

- Interface lässt sich individuell anpassen erlaubt externe Plugins weniger Skill-Durcheinander durch Talentbäume berittener Kampf immer noch fummelig

UMFANG

- fünf neue Gebiete viele Quests fünf epische Schlachten ... die in anspruchsvolles Grinding ausarten quasi keinerlei Endgame-Inhalte

QUESTS/HANDLUNG

- dynamische Landschaftsquests neue Kampfgruppen meist auch zu Fuß beziehungbar einige nette Wendungen ... aber viele triviale Botengänge ausnahmslos anspruchslos

CHARAKTERSYSTEM

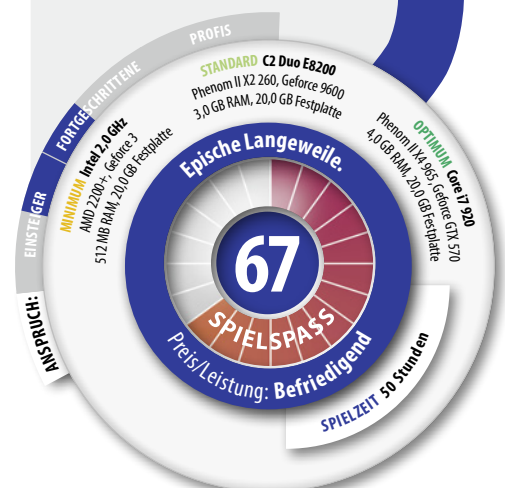
- Talentbäume grundsätzlich ordentlich umgesetzt neue Ruf-Fraktionen erlaubt Individualisierung ... fühlt sich jetzt aber beliebig an

KAMPFSYSTEM

- nach wie vor bewährt gutes System weniger Pferdekampf als in *Öst-Rohan* viele Fähigkeiten leidet unter den neuen Anspruchslosigkeit

ITEMS

- neue Handwerksstufe viele Quest-Belohnungen Kriegssross wird völlig ignoriert Endgame ohne Beute-Anreiz legendäres Gegenstandssystem braucht Überarbeitung



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

ONE Call of Duty Limited Edition

Intel® Core™ i5-4670K mit 4 x 3.4 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 21983

Blu-Ray Rom, DVD±Brenner, ASRock Z87 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 530 Watt Thermaltake German Series 80+ Netzteil / Thermaltake Urban S31, inkl. Download-Gutschein: Call of Duty: Ghosts

999.- €

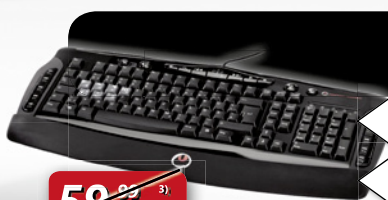
oder Finanzkauf²⁾ ab 18,70€/mtl. Laufzeit: 72 Monate



CALL OF DUTY® GHOSTS



NVIDIA®
**GEFORCE®
GTX**



~~59.99~~ €

29.99 €



**Raptor K3
Gaming Keyboard**

20 frei belegbare Makro-Tasten

17 austauschbare Zusatzstasten zur individuellen Einstellung

10 Multimedia Tasten

Anti-Ghosting Effekt

Art-Nr. 14404



VERSANDKOSTENFREI

219.- €

7" / 17,78 cm
EVGA NVIDIA Tegra NOTE™ 7

NVIDIA Tegra 4 Quad Core Prozessor (4 x 1,8 GHz)

16 GB interner Speicher
1024 MB RAM

1280 x 800 Pixel | Multitouch IPS

4100 mAh Akku für bis zu 10 Stunden HD Video-Wiedergabe

Art-Nr. 14521

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 28. Februar 2014 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

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





Gewinnspiel** unter:
www.one.de/monumentsmen

AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650 Ti

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 21983

599.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition



GEWINNE mit ONE.de

Eine
Heimkinoanlage
von Teufel

Theater 500Mk2
„5.1-Set Cinema“



2. bis 20. Preis:
Je ein Blu-ray-Filmpaket
aus „The Descendants“ &
„Wir kaufen einen Zoo“



****Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/monumentsmen**

AMD FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

AMD Radeon™ HD 3000

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

279.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,80 €/mtl. Laufzeit: 18 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, edles Designgehäuse



Art-Nr. 21514

AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 8450

1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

379.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,55 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 Sound, Sharkoon Vaya Tower



Art-Nr. 21817

Intel® Core™ i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

500 GB SATA III, 7.200 U/Min.

479.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,54 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, MSI B85-M, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, edles Designgehäuse



Art-Nr. 22628

AMD FX-6300 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.50 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ R9 270X

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

579.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500 Watt Netzteil / Raidmax Stingray



Art-Nr. 22793

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⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

0180 6 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 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

Intel® Core™ i7-4770K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

16 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22637

1099.- €

oder Finanzkauf* ab 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z87 Pro 3,
USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K
HD Audio, 630W Thermaltake / Delux
SH-891 Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel:
Assassin's Creed 4 - Black Flag

**GEORGE CLOONEY
MATT DAMON
BILL MURRAY
JOHN GOODMAN
JEAN DUJARDIN
BOB BALABAN
HUGH BONNEVILLE
UND CATE BLANCHETT**

ES WAR DER GRÖSSTE KUNSTRAUB
DER GESCHICHTE.



**MONUMENTS
MEN**

NACH EINER WAHREN GESCHICHTE

AB DONNERSTAG, 20. FEBRUAR NUR IM KINO

© 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.



Faszinierende Fakten zu den echten Monuments Men gibt es hier:



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

8192 MB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

769.- €

oder Finanzkauf* ab 17,88 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate



DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN,
7K HD Audio, 450 Watt Corsair VS450 / IN WIN Mana
136 Tower Schwarz, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed
4 - Black Flag

Art-Nr. 22633



Intel® Core™ i7-4770 Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

8192 MB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

799.- €

oder Finanzkauf* ab 17,93 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN,
7K HD Audio, 530 Watt Netzteil / Silverstone Redline
RL01B Tower, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed 4 -
Black Flag

Art-Nr. 22640



AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz

8192 MB DDR3 Speicher 1600 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ R9 280X

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

799.- €

oder Finanzkauf* ab 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W Thermaltake /
Blackstorm Tower

Art-Nr. 22774



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

8192 MB DDR3 Speicher 1600 Mhz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

899.- €

oder Finanzkauf* ab 17,93 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z87 Pro 3, USB 3.0, Gigabit
LAN, 8K HD Audio, 550W Corsair / Fulmo ST
Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's Creed 4 -
Black Flag

Art-Nr. 22638

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.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem 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





ONE EXTREME GAMING

**Intel® Core™ i7-4960X Prozessor
mit 6 x 3.60 GHz**

32 GB DDR3 Speicher Corsair XMS 1600 MHz

2 x 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 Ti

2000 GB SATA III Festplatte
250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22534

3999.-
oder Finanzkauf²⁾ ab 74,87 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Blu-Ray ROM / DVD±Brenner, Asus Rampage IV Formula Mainboard,
USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 1000 Watt Silverstone
Strider / Cooler Master Cosmos II Tower, inkl. Gratis-Spiel: Assassin's
Creed 4 - Black Flag

68,6cm/
27"

Benq

Gaming Monitor Benq XL2720T

Reaktionszeit: 1ms
VGA, DVI, 2 xHDMI Anschlüsse

schwenk- und neigbar,
höhenverstellbar

schnelle Profilschaltung dank S-Switch

Beim Kauf des PCs für nur
199,99 € Aufpreis konfigurierbar

Art-Nr. 14181

Einzelpreis

389.99

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



**AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.0 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

3072 MB AMD Radeon™ R9 290

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1299.-
oder Finanzkauf²⁾ ab 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Blu-Ray Brenner, Gigabyte GA-990FXA,
USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio,
730W Thermaltake / Raidmax Vampire Tower, inkl.
Gratis-Spiel: Battlefield 4

Art-Nr. 21583



**Intel® Core™ i7-4770K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.
250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1499.-
oder Finanzkauf²⁾ ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, 630W Thermaltake
/ Thermaltake Overseer RX-I, inkl. Gratis-Spiel:
Assassin's Creed 4 - Black Flag

Art-Nr. 22636



**Intel® Core™ i7-4770K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1599.-
oder Finanzkauf²⁾ ab 29,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Z87P-D3 Mainboard, USB 3.0, SATA III,
Gigabit LAN, 8K HD Audio, 730W Thermaltake
/ Thermaltake Armor Revo Big-Tower, inkl. Gratis-Spiel:
Assassin's Creed 4 - Black Flag

Art-Nr. 22795



**AMD FX-9590 Prozessor
mit 8 x 4.70 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

4096 MB AMD Radeon™ R9 290X

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.
250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1899.-
oder Finanzkauf²⁾ ab 35,55 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, ASUS Crosshair V Formula-Z,
USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio,
1000 Watt Silverstone Strider / Corsair Graphite
600T

Art-Nr. 22733

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.

Versandkostenfreie Lieferung¹⁾

¹⁾ Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

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



XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt
vom Hersteller!!!

Alle Systeme
versandkostenfrei!¹⁾



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

- Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Corsair XMS3
- 2 GB NVIDIA GeForce GTX 770 Gainward Phantom
- 120 GB SSD + 1000 GB SATA III / 22x DVD DL Brenner
- Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- 550 Watt Corsair VS550 / Enermax Fulmo ST
- MSI Z87-G43
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. Assassin's Creed IV

1199.- €

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Art. Nr. 50251

- AMD FX-Series FX-8320 Prozessor
- BIS ZU 8 x 3.90 GHZ ÜBERTAKTET!
- 16 GB High End DDR3 Corsair XMS3
- 3 GB AMD Radeon R9 280X HIS IceQ Boost Clock
- 120 GB SSD + 1000 GB SATA III / 22x DVD DL Brenner
- Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- 730 Watt Thermaltake / Raidmax Blackstorm Tower
- Gigabyte GA-970A-UD3P
- inkl. Windows 8.1 64 Bit
- inkl. Battlefield 4

1199.- €

ab 22,44 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Art. Nr. 50238



- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % 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. * Abbildung enthält Sonderausstattung.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



0180 6 994041

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 6 994041
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Freispiel

Just Cause 2 Multiplayer

Mod

WAS **Mod für Just Cause 2** WER **The JC2-MP Team**
WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Gemeinsam mit Freunden über Panau zu brettern oder gegen andere Spieler zu kämpfen, dürfte der Wunsch vieler Abenteuerer gewesen sein. Zumindest von denen, die **Just Cause 2** gespielt haben. In der Rolle von Rico Rodriguez sollten wir nämlich anno 2010 auf der fiktiven Insel Panau den Präsidenten Pandak Panay stürzen. Mit einem riesigen Waffenarsenal, einem Greifhaken, mit dem sich der Held überall hinziehen konnte, einem abwechslungsreichen Fuhrpark und viel Action übte das Spiel seine ganz eigene Faszination aus. Mehrspieler-Freunde guckten bislang aber in die Röhre. Wohlgermerkt: »bislang«! Denn einige eifrige Fans haben das Potenzial erkannt und eine entsprechende Multiplayer-Modifikation fürs Hauptspiel entwickelt. Die ist nun kostenlos auf Steam verfügbar und muss, einmal heruntergeladen, extern gestartet werden. Im Menü können wir dann einen von Hunderten Servern aussuchen oder einer Partie direkt beitreten, vorausgesetzt wir haben einen existierenden Servernamen parat – die Mod-Entwickler finanzieren die Server derzeit aus eigener Tasche. Im Spiel werden wir dann an einer zufällig ausgewählten Stelle auf der Insel ausgesetzt und können tun und lassen, was wir wollen. Das ist anfangs noch etwas verwirrend, da nicht sofort klar wird, was wir überhaupt alles erle-

ben können oder wohin wir am besten gehen. Dafür gibt's eine Chat-Funktion, in der man der netten Community ohne schlechtes Gewissen Fragen stellen oder sich mit speziellen Befehlen zu bestimmten Orten teleportieren kann. Mit »/tp airport« beamen wir uns etwa zum Flughafen. Auf NPCs treffen wir zwar nicht, dafür können je nach Server bis zu 5.000 (!) Spieler gleichzeitig auf dem Eiland herumtollen. Aber der Multiplayer hat noch mehr zu bieten. Wir können etwa an Rennen oder Demolition Derbys teilnehmen. Hierzu müssen wir einfach auf den Chat achten. Der kündigt nicht nur eine baldige Runde an, sondern verrät auch den Befehl, den wir zur Teilnahme eintippen müssen. Dank der vielen unterschiedlichen Fahrzeuge kommt dabei mächtig Laune auf. Gleiches gilt für die Wettrennen, in denen wir einen Checkpoint nach dem anderen abfahren und uns gleichzeitig gegen andere Fahrer durchsetzen müssen. Die Multiplayer-Mod ist eine Spielwiese mit schier unendlichen Möglichkeiten, Hobbyentwickler können nämlich auch eigene Modi und Challenges entwickeln und auf Servern zugänglich machen. In naher Zukunft wird es in Panau wohl kaum langweilig werden. **JOG**

Fazit: Spaßiger Multiplayer, der auch langfristig motiviert

Der Multiplayer hat mehr als nur simple Ballereien zu bieten. Wir nehmen etwa an Demolition Derbys oder an **Rennen** teil.



Wenn wir wollen, können wir natürlich auch einfach andere **Spielern** kleine, schnelle Bleibollen um die Ohren jagen.



Kingdom Rush Frontiers

Browserspiel

WAS Tower-Defense WER Ironhide Game Studio
WO armorgames.com WANN bereits erschienen GELD kostenlos

Der finstere Lord Malagar belagert die alte Grenzfestung Hammerhold! Als General der königlichen Streitkräfte von Linirea liegt die Verteidigung an uns – trotzdem entwischt uns der Schurke und setzt damit eine Verfolgungsjagd durch die namensgebenden Grenzlande des Fantasy-Reichs in Gang. Zugegeben, die Geschichte des Free2Play-Browserspiels **Kingdom Rush: Frontiers** strotzt nicht unbedingt vor Originalität, aber wozu auch? Schließlich kommt es bei einem guten Tower Defense vor allem auf die unterschiedlichen Verteidigungsmechanismen und ihr möglichst reibungsloses Zusammenspiel an. Und das bekommt auch **Frontiers** wieder meisterhaft hin. Auf Malagars Spuren schalten wir nach und nach Pfeil-, Kasernen-, Kanonen-, und

Magiertürme frei, die sich später weiter spezialisieren lassen. Dann halten Templer aus der Kaserne den Feind auf, während Armbrustschützen vom verbesserten Pfeilturm aus mit Schnellfeuersalven die Reihen ausdünnen und zwergische Kanoniere mit spitzen Bohrköpfen besonders harte Nüsse ins Visier nehmen. Wenn das nicht reicht, lassen wir Feuer vom Himmel regnen und beschwören Milizsoldaten, die kurzzeitig die Linien verstärken – gemeinsam mit unserem Helden sollte das den Angriff stoppen. Die Weltenretter sind die auffälligste Neuerung von **Kingdom Rush: Frontiers** (weitere Helden gibt's gegen Echtgeld). Champion Alric, Meuchelmörderin Mirage und Biestmeister Cronan können mit ihren Fähigkeiten so manche verloren geglaubte

Schlacht drehen. Die Heroen dienen gewissermaßen als bewegliche Türme: Wir bewegen sie an den gewünschten Ort, wo sie dann automatisch ihre Talente einsetzen. Cronan etwa lähmt mit seiner Nashornstampede Feinde und bindet sie mit Wildschweinbegleitern im Nahkampf, Alric lässt Gegner mit Schwerthieben ausbluten und ruft Sandgeister herbei. Solche Talente schalten wir mit Erfahrungspunkten frei, die sich die Helden in der Schlacht verdienen. Das Hochzüchten der Recken motiviert genau wie die Turm-Upgrades und höheren Schwierigkeitsgrade enorm – um alle Herausforderungen zu meistern, werden wir bestimmt noch eine Weile grübeln. **JR**

Fazit: Viel gutes Spiel - kostenlos!



Die Schauplätze stecken voller witziger Überraschungen: In der Wüste verteidigen wir **gemeinsam mit Sandleuten** unser Trinkwasser und deren Bantha-Herden.



Erfahrene Helden können mit ihren Fähigkeiten schon mal alleine die Stellung halten. Wer mehr als die drei Standardhelden haben möchte, muss jedoch ein bis fünf Euro zahlen.

10 More Bullets

Browserspiel

WAS Actionspiel WER Sushistory
WO <http://bit.ly/19HHylh> WANN bereits erschienen GELD kostenlos

Bomber verglühen am Himmel, kleine Jagdflieger explodieren zu Hunderten. Umherfliegende Wrackteile wirbeln in jede Richtung und zerstören alles, was ihre Bahn kreuzt – die nächste Gegnerwelle hat nicht einmal den Hauch einer Chance. In **10 More Bullets** vernichten wir unsere Widersacher zu Tausenden, und das als kleiner Geschützturm mit nur 10 Schuss Munition. Der Trick: Getroffene zerplatzen in mehrere Teile, die wiederum andere Feinde bei Kontakt zum Bersten bringen. So löst ein wohlplatzierter Schuss gewaltige Kettenreaktionen aus, die dank diverser Power-Ups wie größerer Raumschiffwellen und kurzfristig unendlicher Munition verlängert werden können. Hin und wieder lassen Gegner außerdem Geld fallen, mit dem wir am Ende einer Runde beispielsweise dickere Explosionen freischalten. So verbringen wir zwar wenig Zeit mit Ballern, beobachten dafür aber mit diebischer Freude unseren Punktezähler und jubeln bei jedem geknackten Highscore. Achtung: Ein Mehrspieler-Modus ist auch vorhanden – der kann jedoch Freundschaften zerstören. Nicht wahr, Kollege Redinger? **PH**

Fazit: Kurzweilige Explosions-Orgie



Mit dem richtigen Timing lösen wir gigantische **Kettenreaktionen** aus.

Die aktuell besten Skyrim-Mods

Interesting NPCs

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **Kris Takahashi** WO <http://bit.ly/1cJGmOJ> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wer zumindest mal den Anfang von **Skyrim** gespielt hat, der erinnert sich an Ralof, unseren tapferen Nord-Begleiter – das erste Gesicht, das wir in der Welt von Himmelsrand erblicken. Sie erinnern sich nicht? Keine Sorge, da sind Sie nicht allein und das hat auch den Modder von **Interesting NPCs** gestört. Denn nach der ersten Spielstunde ist's vorbei mit Ralof und er wird auch nie wieder wichtig für uns, weil er abseits seiner Tutorial-Funktion so blass und ein-dimensional wie ein Steven-Seagal-Drehbuch bleibt. Und das gilt leider für fast jeden NPC in Himmelsrand. Deshalb feilt die Mod kräftig an den Figuren: Mehr als 150 neu vertonte NPCs mit 25.000 Dialogzeilen, 45 Quests und Gesprächen, die sich dynamisch an Ort, Zeit und Quest anpassen, machen die Spielwelt so stimmig wie nie – allerdings auf Englisch. Das nächste Update mit neuen Quests und Charakteren soll noch im Frühjahr erscheinen. **DH**

Fazit: Noch mehr Atmosphäre für Rollenspieler

Real Vision ENB

WAS **Mod für Skyrim** WER **Skyrim Tuner** WO <http://bit.ly/19WRElc> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Ein paar Anpassungen an Farbsättigung und den Lichteffekten, und fertig ist der neue **hübsche Look**.



Jetzt gibt's was auf die Augen: **Real Vision ENB** basiert auf der ENB Series-Mod-Architektur, einer Art Grafik-Baukasten. Unter Fans ist die Mod nicht nur wegen ihres ultra-realistischen Looks sehr beliebt, sondern vor allem wegen ihres Entwicklers. Dieser bietet auf seiner Homepage ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie man sein Werk mit anderen beliebten Technik-Mods kombinieren kann – beispielsweise mit verbesserten Wasser- und Wettereffekten. Enorm hilfreich für all jene, die schon einmal Probleme mit zwei Mods hatten, die sich gegenseitig behindern. Trotzdem sollte man sich auch bei **Real Vision ENB** ein wenig Einarbeitungszeit nehmen – und darauf achten, dass die eigene Maschine dem bis- weilen stark erhöhten Hardware-Hunger gerecht wird. **DH**

Fazit: Komfortabler Baukasten für Technik-Bastler

Immersive Weapons

WAS **Mod für Skyrim** WER **hothtrooper44** WO <http://bit.ly/1aMWfAZ> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Funktion von **Immersive Weapons** ist schnell erklärt: neue Waffen für emsige Schlächter. Und davon jede Menge: Satte 224 neue Äxte, Dolche, Schwerter und andere Prügler gibt's mit der Mod – mit viel Liebe zum Detail gestaltet und mit Rücksicht auf die Welt von Tamriel und ihre etablierte Geschichte sorgfältig integriert. Dabei unterscheiden sich die Waffen nicht nur in ihren Werten, sondern vor allem optisch deutlich voneinander – so gibt's zum Beispiel endlich Kampfstäbe. Alle Spieler der deutschen Version finden auf Skyrim-Nexus mittlerweile auch eine deutsche Übersetzung. **DH**

Fazit: Die perfekte Mod für Waffennarren



Wenn eine Sache bei Skyrim bisher gefehlt hat, dann dieser übergroße **Drachenknochen-Hammer**.

Frostfall

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **Chesko** WO <http://bit.ly/1l41DW>
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Trotz der eisigen Kälte, die in Himmelsrand bei all dem Schnee herrschen muss, laufen gerade weibliche Spielerfiguren schon mal eher leicht bekleidet durch die Gegend – das hat zwar nix mit Realismus zu tun, dafür aber zumindest mit hübschen Kurven. In **Frostfall** ist Schluss mit Freizügigkeit: Die Mod richtet sich an Spieler, die sich eine realistische Spielerfahrung wünschen. Wir müssen uns nämlich mit Kälte und Feuchtigkeit auseinandersetzen. Laufen wir beispielsweise mit luftigem Hemd über einen Berg, naht der Gefrierbrand schneller, als wir »Wassereis« sagen können. Wer gegen den Frosttod was unternehmen will, packt sich warme Klamotten, Fackel und eine Holzfälleraxt ein, mit der wir im Notfall schnell ein bisschen Brennholz kloppen. Auch Zelte zum Mitnehmen gibt's – Nords macht Kälte dagegen von Natur aus weniger zu schaffen. Für Gelegenheitspieler dürfte das zwar anstrengend klingen, aber die können ja auch weiterhin im Bikini auf Drachenjagd gehen. **DH**

Fazit: Survival-Mod für Überlebenskünstler



Ohne **Pelzmantel** erfrieren wir ruckzuck – in den Mod-Einstellungen lässt sich der Schwierigkeitsgrad zum Glück anpassen.

Helgen Reborn

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **Mike Hanco** WO <http://bit.ly/1eibSV>
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eigentlich hat man in **Skyrim** keine guten Erinnerungen an das Örtchen Helgen – immerhin sollte dort unser Kopf von den Schultern gehauen werden, bevor ein Drache im entscheidenden Moment alles in Schutt und Asche gelegt und uns unfreiwillig gerettet hat. Wer Helgen trotzdem wieder aufbauen will, kriegt in **Helgen Reborn** die Chance dazu. Und trotz schlechter Erfahrungen sollte man sich die Chance nicht entgehen lassen. Die Mod ändert nichts an der Spielbalance, fügt dafür aber rund sechs Stunden neuen Inhalt hinzu: zahlreiche Quests, brilliant vertonte und interessante Charaktere (allerdings auf Englisch), neue Dungeons und natürlich die Stadt Helgen höchstselbst, deren Fraktionszugehörigkeit man sogar bestimmen kann. So zieht uns besonders der sukzessive Wiederaufbau in seinen Bann – Seite an Seite mit Gefährten, die sich angenehm vom NPC-Einerlei des Grundspiels abheben, da die gut geschriebenen Plaudereien für reichlich Atmosphäre sorgen. **DH**

Fazit: Neues Futter für Quest-Jäger



Ganz ohne Klebeband und Taschenmesser bauen wir **Helgen Quest** für Quest wieder auf.

Civil War Overhaul

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **apolldown** WO <http://bit.ly/JMRYXq> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

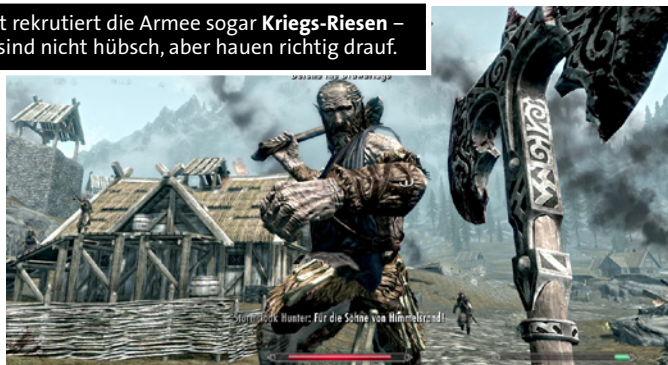
Spannende Belagerungsschlachten mit Gegnern, die strategisch vorgehen, das Gefühl, ein kleines Rad im großen Bürgerkriegsgetriebe zu sein, an der Seite von charismatischen Feldherren für ein freies oder geeintes Skyrim zu kämpfen – das alles gab's im Grundspiel ja nicht so wirklich; **Civil War Overhaul** macht damit jetzt Schluss und überarbeitet die komplette Bürgerkriegs-Questreihe. So entscheiden wir den Kriegsverlauf beispielsweise nicht mehr al-

lein – werden wir im Gefecht umgehauen, dann endet das Spiel für uns nicht komplett, sondern wir wachen im Lazarett auf und die Schlacht ist verloren. Werden wir zu oft geschlagen oder erleiden zu hohe Verluste, verlieren wir den Krieg, und die Questreihe endet mit einer tragischen Sequenz. Das ist zwar knallhart, motiviert aber umso mehr, den Feind bis in seine Hauptstadt zu jagen. Die beiden Heerführer kämpfen jetzt außerdem aktiv mit, statt nur auf dem Thron

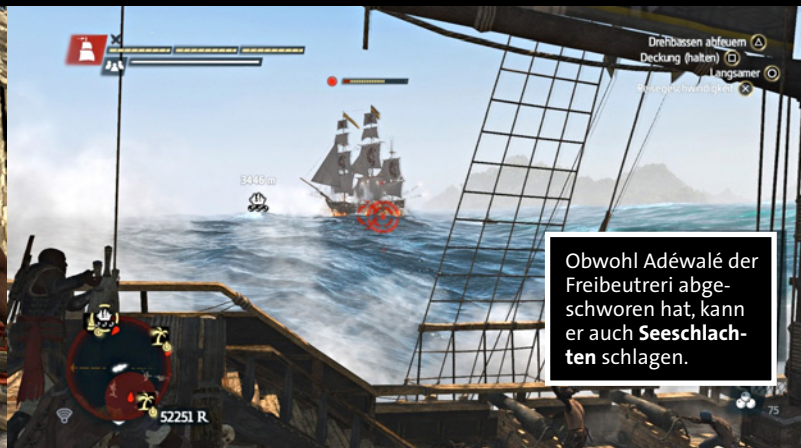
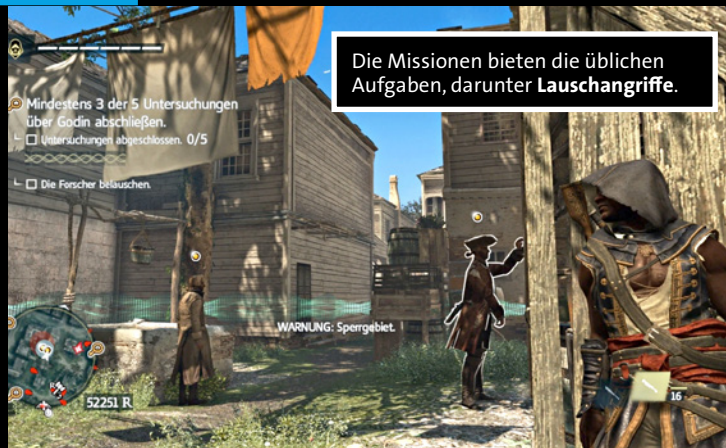
zu hocken, und endlich besteht die Armee nicht mehr nur aus nordischen Schwertmännern, sondern beherbergt neben Magiern, Schützen und verschiedenen Rassen sogar Werwölfe und Kampfhunde. Passend dazu gibt es eine überarbeitete Gegner-Intelligenz: So suchen sich beispielsweise feindliche Bogenschützen selbstständig eine erhöhte Position für bessere Sicht. **DH**

Fazit: Endlich ein packender Krieg.

Jetzt rekrutiert die Armee sogar **Kriegs-Riesen** – die sind nicht hübsch, aber hauen richtig drauf.



Gehen wir mal zu Boden, werden wir langsam **ohnmächtig** und die Schlacht geht ohne uns weiter.



Assassin's Creed 4 Schrei nach Freiheit

Piraten über Bord! Im DLC entsagen wir der Freibeuterei und meucheln wieder als Assassine. Von Antonia Seitz

DLC

WAS **DLC** für **Assassin's Creed 4** WER **Ubisoft Montreal**
WANN **bereits erschienen** Wo **Uplay** GELD **10 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de Auf Heft-DVD: Test-Video

Das Piratendasein ist nicht jedermanns Sache: Ständig muss man Schulter an Schulter mit schwitzenden Männern abgedroschene Gassenhauer grölen, dann wird gemessert und geschossen – wer das will, kann auch aufs Oktoberfest gehen. Noch dazu rinnt der Rum so geschmeidig die Kehle runter wie Batteriesäure, und in jedem Hafen laufen Kinder herum, die einem selbst verdächtig ähnlich sehen ... Wir können verstehen, wieso Adéwalé der Freibeuterei abschwört. Nach den Ereignissen von **Assassin's Creed 4** geht der ehemalige Sklave und Quartiermeister von Edward Kenway von Bord der »Jackdaw« und der Ausbildung zum Assassinen nach. Zum Beginn des Story-DLCs **Schrei nach Freiheit** im Jahre 1735 hat er's bereits zum gestandenen Meuchelmörder gebracht, wir schlüpfen in seine Lederkutte und erkunden die französische Kolonie Port-au-Prince. Als Adéwalé nach einem Schiffbruch dort angespült wird und sieht, wie die Sklaven vor sich hin vegetieren, beschließt er einzuschreiten. Der DLC widmet sich also einer ernsten und für ein Spiel ungewöhnlichen Thematik, der Sklaverei – und

der Gründung der Maroons. Diese Allianz befreiter Sklaven gab es im 18. Jahrhundert tatsächlich, in **Schrei nach Freiheit** nehmen wir in ihrer Geschichte eine zentrale Rolle ein. Ausgestattet sind wir mit den typischen Assassinen-Gimmicks, sonst bleibt die Waffenauswahl aber dünn: Adéwalé kämpft nur mit Machete und Donnerbüchse.

Die Aufträge verlaufen wie gewohnt: infiltrieren, belauschen, bestehlen, meucheln. Hinzu kommt im DLC die Sklavenbefreiung. Für einige Missionen ist sie notwendig, aber auch im freien Spiel können wir jederzeit Zwangsarbeiter retten. Wenn wir Sklaven begegnen, die gerade gefoltert oder verkauft werden, können wir ihre Peiniger erledigen. Oder wir überfallen gleich eine ganze Plantage und schalten dort alle Aufseher aus. Wichtig hierbei: ungesehen bleiben! Wenn uns die Wachen entdecken, fangen sie an, die Arbeiter abzuschlachten. Insgesamt steht in **Schrei nach Freiheit** wieder mehr das klassische **Assassin's Creed**-Spielgefühl im Vordergrund. Die Franzosen köcheln nämlich auch die eine oder andere Templer-



Edel und gut

Antonia Seitz
Freie Redakteurin
redaktion@gamestar.de

Auch wenn es mir am Hauptspiel gut gefallen hat, dass die Piraten und nicht die Assassinen im Vordergrund stehen, bevorzuge ich Helden, die nicht nur auf den Profit aus sind, sondern edlere Ziele verfolgen. Der Sklavenbefreier Adéwalé kommt mir da gerade recht. Und da ich mein Schiff verbessern möchte, kann ich mich auch in Seeschlachten mit Engländern, Spaniern und Franzosen stürzen, ohne der Story zu folgen. Getreu dem Motto »Nichts ist wahr, alles ist erlaubt« bietet der DLC die wichtigsten Möglichkeiten aus dem Hauptspiel im kleineren Rahmen und zeigt die alte Karibik aus einer spannenden neuen Perspektive.

Intrige. Aber wir fahren auch zur See, etwa um Sklavenschiffe zu befreien. Dazu müssen wir zuerst deren Eskorte versenken und dann den Frachter ertern. Unterm Strich bietet **Schrei nach Freiheit** somit alles, was auch das Hauptspiel ausmacht. Detaillierte französische Kolonien im karibischen Meer und gelungene Zwischensequenzen vermitteln das gewohnte **Black Flag**-Flair. Das stimmige Bild stören lediglich einige Handlungslücken, die durch Zeitsprünge entstehen. So wissen wir zwischenzeitlich nicht immer genau, in welchem Verhältnis wir zu welchen Figuren stehen. Antonia Seitz / GR

Schrei nach Freiheit bietet mehrere Möglichkeiten der **Sklavenbefreiung**. In den Straßen begegnen uns immer wieder bewachte Zwangsarbeiter (links), außerdem können wir Plantagen infiltrieren (Mitte) und zur See Sklavenfrachter ertern (rechts).





Als Julius Caesar siegreich aus dem gallischen Krieg zurückgekehrt war, rief er: »Römer! Landsleute! Das war ein harter Kampf. Doch zum Glück waren diese Gallier so schlau wie ein ausgelöffelter Teller Muschelsuppe.« Glauben Sie nicht? Stimmt ja auch nicht, zumindest nicht historisch. In **Caesar in Gallien** hingegen hätte der Feldherr durchaus Recht, schließlich leidet auch der erste Kampagnen-DLC zu **Rome 2** unter den üblichen KI-Problemen: Angreifer bleiben bei Belagerungen einfach stehen, chancenlose Kleinarmeen branden gegen befestigte Städte – die spinnen, die Gegner.

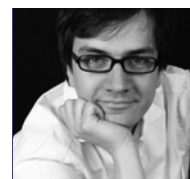
Caesar in Gallien integriert sich nicht in die Hauptkampagne von **Rome 2**, sondern liefert einen eigenen Feldzug, der was behandelt? Caesar in ... ja, genau. Und zwar auf einer separaten Kampagnenkarte, die vom Nordwestzipfel Italiens bis zur Südküste Britanniens reicht. Alles dazwischen lässt sich mit vier spielbaren Völkern erobern: den Römern, den gallischen Avernern, den germanischen Sueben und den keltischen Nerviern. Jede Fraktion steht wieder vor anderen Herausforderungen. Die Avernier etwa schlagen sich erst mal mit widerspenstigen Nachbarn herum, können dann aber ein schlagkräftiges Stammesbündnis gründen. Die Römer hingegen starten im gemachten Mittelmeer-Nest, bekommen aber im Verlauf des rund acht- bis zehnstündigen Feldzugs immer größere Probleme, weil sie an immer mehr Fronten gleichzeitig kämpfen,

die Gegner mit Spezialagenten Aufstände anzetteln (immerhin!), die Staatsfinanzen schwinden und der Winter Offensiven verhindert. All das macht die DLC-Kampagne etwas fordernder als das Hauptspiel.

Moment: Winter? Ja, jedes Jahr unterteilt sich in **Caesar in Gallien** in 24 Runden, sechs davon entfallen auf jede der vier Jahreszeiten. Insbesondere der Winter wirkt sich taktisch aus, beim Marsch durch Schneegebiete erleiden Armeen massive Verluste. Nur entlang von Straßen und im frostfreien Süden lässt sich sicher marschieren, im Norden aber frieren Offensiven rasch fest. Noch dazu werden die Bürger im Winter unglücklich, die Rebellionsgefahr steigt – und dann kann man den Aufstand nicht mal niederschlagen, weil die Armee eingeschneit ist! Das steigert den taktischen Tiefgang – und führt vor Augen, dass auch dem Hauptspiel Jahreszeiten gut getan hätten. Weil pro Runde nur ein halber Monat vergeht, überleben Generäle und Agenten zudem viel mehr Züge als in der regulären Kampagne und sterben nicht mehr alle paar Runden. Dadurch erreichen sie höhere Charakterstufen und lassen sich besser spezialisieren. So kann man sich auch wieder Charaktere heranzüchten, die sich tatsächlich individuell und persönlich anfühlen.

Das Politiksystem des Hauptspiels ist im DLC abgeschaltet – gut so, es funktioniert eh nicht. Stattdessen treffen wir in einem

Ast des Forschungsbaums vorgefertigte Entscheidungen à la »Ciceros Unterstützung sichern«, jede davon kostet Geld und schaltet dann Boni und Gebäude frei. Und ein paar Neuerungen für den großen Feldzug bringt **Caesar in Gallien** dann auch noch, nämlich drei spielbare Völker (Nervier, Boier, Galater) sowie eine Handvoll Truppentypen, darunter ... nackte Auxiliar-Schwertkämpfer?! Die spinnen, die Römer. **GR**



Endlich wieder Winter

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich müsste nun eigentlich fragen, ob Rome 2 keine wichtigeren Probleme hat, um die sich die Entwickler kümmern sollten, bevor sie neue Inhalte nachlegen. Aber gut, spongia drüber, nun ist der Kampagnen-DLC da – und gefällt mir. Nicht unbedingt, weil der gallische Krieg so umfangreich ist. Sondern, weil er mit den Jahreszeiten eine taktische Ebene wiederbringt, die ich schon in Napoleon: Total War klasse fand. Bleibt die Frage, ob das 15 Euro wert ist. Gut, die vier Völker erhöhen den Wiederspielwert, anderswo (Hallo, Bioware!) gibt's zum selben Preis nur zwei Stunden Spielzeit. Andererseits bringt Caesar in Gallien außer den Jahreszeiten nichts, was ich nicht auch im Hauptspiel bekäme – und dessen Kampagne ist vielfältig genug, um auf den DLC verzichten zu können.

Bevor der Winter hereinbricht, belagert Caesar noch schnell das herbstliche **Lutetia**, das heutige Paris.



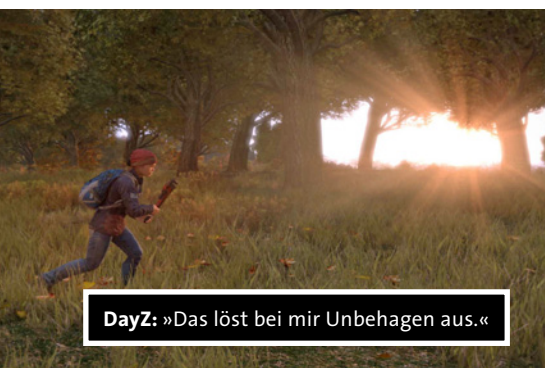
Gemeinsam mit den Verbündeten (blau umrandete Flaggen) stürmen unsere Römer **Namnetum**.





Early Access Kühe ohne Euter

► Mit Sorgen beobachte ich den neuen Trend des »Early Access«. Nicht nur, dass gefühlt bei Steam jeder zweite Titel Indie, Early Access oder was auch immer ist. Vor vielen Jahren beschwerten wir Spieler uns immer wieder über den Trend hin zum unfreiwillig zahlenden Betatester, weil drängelnde Publisher die Entwickler nötigten, Spiele auch unfertig auf den Markt zu bringen. Das Internet und DSL machten es ja möglich, schnell Patches nachzureichen, davor (außer durch Zeitschriften) fast undenkbar. Lange sind wir dagegen Sturm gelaufen, doch so richtig gebracht hat es, wie wir heute alle wissen, nichts. Doch nun sollen wir Spieler vom unfreiwilligen Betatester zum freiwillig zahlenden Alphatester werden? Ernsthaft? Jüngste Beispiele wie etwa DayZ, das nach nur einer Woche 800.000 verkaufte Early Access Exemplare für je 24 Euro an den Mann bringt, lösen bei mir Unbehagen aus. Da werden doch mittlerweile Kühe gemolken, die noch gar kein Euter haben, und das auch noch hoch offiziell hinter dem Deckmantel des »Beschwert euch nicht, es ist eine Alpha mit Early Access«. Einmal angenommen, das Spiel erreicht schon in der Early-Access-Phase die für später angepeilten Gesamtverkaufszahlen. Wer gibt den gutgläubigen Early-Access-Käufern denn die Gewissheit, dass ein solches Spiel dann überhaupt noch ernsthaft fertiggestellt würde, wenn doch schon abgemolken



DayZ: »Das löst bei mir Unbehagen aus.«

Leserbriefe

wurde? Natürlich würde es, um Rufschädigung zu vermeiden, zumindest halbgar bzw. spielbar auf den Markt kommen. Ob aber noch Feintuning betrieben würde, bezweifle ich jetzt einfach mal, da die Käuferschaft schon abgegrast wurde. Kosten/Nutzen lassen grüßen. Was passiert, wenn solch ein Early-Access-Spiel auf einmal 15 Jahre bis zum »When it's done« brauchen würde oder gar nach Jahren der Entwicklung als nicht umsetzbar komplett eingestampft wird?

Marcus Melzer

Everquest Geliebte Frustkeule

► Euer Hall-of-Fame-Artikel über Everquest spricht mir aus dem Herzen. Durch EQ habe ich Freundschaften geschlossen, die selbst die gemeinsame Zeit im Spiel überdauert haben. Das hat nie wieder ein anderes Spiel erreicht. Die Gemeinschaft war das Besondere an EQ, aber auch das müßige Grinden und die Corpse-Runs haben dazu beigetragen, dass man sich in seinen Charakter verliebte. In einem Raid oder einer Gruppe die Mobs gekonnt zu pullen, war ebenso eine Meisterleistung wie das Kiten, Taunten und so weiter. Jeder Fehler wurde oft gnadenlos bestraft. Die ganzen Instanzierungen machen die Spiele heute austauschbar und leblos. Ich habe an vielen Betas von moderneren MMOs teilgenommen und mich dann auch an dem einen oder anderen versucht. Am Ende waren sie zu leicht, es beschlich mich das Gefühl, dass die Spiele, die nach EQ erschienen sind, programmiert wurden, um von jedermann neben dem Essen kochen, Bügeln oder Fahrradfahren bewältigt zu werden. Ich vermisste die Frustkeule EQ, die mir am Ende jedes Spielerlebnisses das Gefühl gab, etwas Großartiges erreicht zu haben, auch wenn kein Loot für den eigenen Charakter abfiel.

Sissyl (Iksarmonk, Puller und Sterbelurch aus Passion)

Unbedarfte Zeiten

► Vielen Dank für diese tolle Hall of Fame über Everquest. Ich muss leider gestehen, niemals Everquest gespielt zu haben, jedoch habe ich ähnliche Erfahrungen mit meinem ersten Online-Rollenspiel gemacht. Bei mir war es Dark Age of Camelot. Man war damals so unbedarft und kannte sich nicht mal in Grundzügen mit MMOs aus. Mein Paladin brauchte 33 Tage Spielzeit, um das Maximallevel zu erreichen. Das Spiel war für mich damals bockenschwer, man war zu unfähig, seinen Char korrekt zu skillen (Schnitt und Stoßwaffen sollte man immer gleichzeitig hochziehen!) und Ingame-Karten braucht kein Mensch. Die Sandriesen aus Everquest hatten für mich einen würdigen Vertreter: die Salisbury Riesen. Mit Level 20 immer dran verreckt, mit Level 40 zurückgekommen, um sie zu schlachten – hach, diese Genugtuung! Alles, was nach

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de
Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de.
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

DAoC kam, war für mich verweichlichtes Spielen. Es fehlte mir immer der Anspruch. Ich freue mich jetzt schon drauf, wenn Petra zur Schreibfeder greift und die Hall of Fame mit Albion, Midgard und Hibernia füllt.

Christopher Henschel

Kampf der Seuche

► Sehr geehrter Herr Gebauer, ich wollte Ihnen zu Ihrem Everquest-Artikel gratulieren, mit dem Sie vielen MMO-Fans sicherlich aus der Seele sprechen. Sie haben mit allem, was Sie sagen, zu 100 Prozent Recht, die heutigen Spiele sind viel zu leicht, Abenteuer-Feeling mag da nicht mehr aufkommen. Diese Seuche wurde mit WoW in das Genre eingeschleppt, das noch heute bis ins Unermessliche gehyped wird. Zurecht? Sicherlich nicht. Everquest 2, das fast gleichzeitig erschien, hatte sich noch einige Tugenden von Everquest 1 bewahrt, war bei Release komplexer, schwieriger und besser, aber weniger »poliert«, etwas buggy und viel schlechter vermarktet als WoW. Mit dem Ergebnis, dass alles Schwere aus Everquest 2 wegrationalisiert wurde und dass sich seither kein Entwickler mehr traut, etwas Schwieriges anzubieten. Sony Online ist von seinem ursprünglichen Vorhaben, aus Everquest Next ein sauschweres Everquest 1 in modernem Gewand zu machen, abgewichen, stattdessen bekommen wir jetzt wahrscheinlich ein flaches Spiel mit medienwirksamen Features, anonymen Public Quests, viel Action und Comic-Look, fehlendem Anspruch, fehlender Komplexität, »Alle können alles«-Klassen und somit auch fehlender Taktik. Deshalb mein Appell an Sie: Lassen Sie Ihren richtigen Erkenntnissen Taten folgen, strafen Sie die WoW-Klone künftig ab und heben Sie sich Wertungen von 85 oder mehr Punkten für die wenigen Entwickler auf, die noch schwere



Everquest: »Ich vermisste die Frustkeule.«

Inhalte abliefern. Aspekte wie Strafe fürs Sterben, fehlende Quest-Hilfen, spärlichere Kartenfunktionen und Gruppenzwang sollten Sie loben und nicht kritisieren.

Johannes Dorst

◀ Ein interessanter Ansatz, der aber, wenn man ihn auf andere Genres ausweitet, nicht minder interessante Fragen aufwirft. Darf dann etwa ein Spiel wie Telltales The Walking Dead, das den spielerischen Anspruch einer Plastikrassel entfaltet, keine 80er-Wertung mehr bekommen? Heben wir Anspruch und Unzugänglichkeit als lobende Wertungsfaktoren derart hervor, dass andere Aspekte in den Hintergrund treten? Was meinen andere Leser dazu? Schreiben Sie's an brief@gamestar.de! **Jochen Gebauer**

Elder Scrolls Online Das Abo-Modell lebt!

► Mir lief es eiskalt den Rücken herunter, als ihr sagtet, dass Elder Scrolls Online der Titel sein soll, der das Abo-Modell zu Fall oder wieder nach oben bringt. Ich muss gestehen, dass die Entwicklung der MMOs in eine Richtung geht, die mir nicht gefällt. Das neue gelobte Land Free2Play ist für mich oftmals nur eine Mogelpackung, besonders dann, wenn »Pay2Win« draufsteht oder die Shop-Preise bei weitem die Kosten für ein klassisches Abo übersteigen. Ich will hier gar keinen Streit anheizen zwischen Free2Play- und Abo-Fans, die Vor- und Nachteile kennt jeder. Aber Abo-Spiele, die floppen und dann auf gratis umstellen, um den Kopf aus der Schlinge zu ziehen, sind für mich gestorben. Die Schuld daran trägt meist der Publisher, der unbedingt Geld verdienen will und ein unfertiges Spiel auf den Markt bringt, anstatt noch den einen oder anderen Moment abzuwarten – etwa bei Star Wars: The Old Republic. Ich spiele MMOs gerne im Abo, da habe ich alles, was ich brauche, und muss nicht ewig Gold far-

men, nur um im Echtgeld-Shop eine schöne Klamotte kaufen, weil's im eigentlichen Spiel keine gibt. Ich glaube nach wie vor an das Abo-Modell, und dass es auch neben Free2Play gut bestehen kann. Allerdings müssen die Spielehersteller dafür überlegen, ob man nicht doch mal auf Spieler hören sollte. Man sollte Mainstream und Trittbrettfahren sein lassen und sich wieder auf alte Tugenden besinnen. Ich wünsche mir sehr, dass das Abo-Modell nicht ausstirbt, und dass es weiterhin Titel gibt, die es anbieten. Denn letztlich ist nicht das Bezahlmodell Schuld an der Free2Play-Misere vieler ehemaliger Abo-Titel, vielmehr sollten sich die Entwickler und Publisher mal an die Nase fassen und sich fragen, was sie da eigentlich zusammengestrickt haben. Macht einfach gute Spiele, und die Leute bleiben und zahlen auch das Abo. **Stephan Müller**

Call of Duty: Ghosts Zu viele Cheater

► Call of Duty: Ghosts würde mir Spaß machen, wären da nicht die vielen Cheater. Ich habe mit zwei Leuten gesprochen, die sogar zugeben, dass sie betrogen haben. Und das auch noch im InGame-Chat, als ich sie nach dem Match gefragt habe, warum sie denn überhaupt cheaten. Der erste sagte, ich zitiere: »Damit die ganzen Lappen sich aufregen, das macht mir am meisten Spaß.« Der zweite: »Weil es so viele andere gibt, die es auch tun. Damit man überhaupt noch Spaß an dem Spiel hat, muss man sich ebenfalls einen Vorteil verschaffen.« Klingt logisch, ist es aber eigentlich nicht. Ich würde in keinem Multiplayer-Spiel jemals auf die Idee zu kommen, zu cheaten. Natürlich ist jeder Mensch anders, aber ich denke, dass aus diesem Thema ein toller Artikel werden könnte. Fragt doch mal die Cheater, warum und wieso, und fragt die fairen User, was sie davon halten. Cheater sind anonym und im Internet stark, aber auch auf LAN-Partys? Und ist es tatsächlich so, dass, wenn einer anfängt zu cheaten, auch der Nächste davon ganz begeistert ist? Das Nächste wäre Abwertungen. Schreibt doch bitte bei euren Kontrollbesuchen auch, ob ein Spiel von Cheatern geplagt ist. In League of Legends zum Beispiel gibt es, soweit ich es beurteilen kann, nur wenige, die cheaten. Klar gibt es auch hier Hacks, das sieht man ja auf Youtube, aber selbst wenn, fällt es entweder nicht auf oder ist so selten, dass es dann auch nicht stört. Bei Call of Duty hingegen ist es im Moment extrem. Was mich und viele andere stört, ist dass Infinity Ward nichts dagegen unternimmt. Es gibt scheinbar nicht mal ein Anti-Cheat-Tool. Sogar Black Ops 2 hatte VAC integriert. Okay, das

Fehler!

Paris, der Abend des 12. Juli 1789. In der Rue des Crétins leuchtet das kleine Café du Faute, die Keimstätte der Revolution. Während sich draußen die letzten Sonnenstrahlen über die Dachgauben der Stadthäuser tasten, sinkt man in schwere Ledersessel, nippt am Vin Rouge, zieht an der Pfeife – und redet. Über die Revolution, über den unfehlbaren König, dessen Herrschaft es zu brechen gilt. Und was ist der größte Feind eines Unfehlbaren? Na, Fehler natürlich! So diskutiert man an diesem Abend vor allem über die letzte GameStar, die da aufgeschlagen zwischen Weingläsern und Aschenbechern liegt. Sie ist eine Bibel, ein Manifest der Fehler. Mit ihrer Hilfe wird es gelingen, den Monarchen zu schlagen. Diejenigen auch Sie der Revolution und melden Sie entdeckte Fehler an brief@gamestar.de. Für Freiheit, Gleichheit, Dummlichkeit!

»Mon dieu!«, entfährt es Stéphane d'Emmerlingue, aufgeregt zeigt der Fischfeilscher aus Marseilles auf Seite 86. Dort, im Wertungskasten, steht doch tatsächlich, dass die Civilization 5 Collection zwei DVDs enthält, ein Handbuch und sonst nichts. Richtig wären eine DVD, eine Kurzanleitung und ein Technologiebaum-Poster. Noch dazu wird die aztekische Hauptstadt im Text mehrfach »Technotitlan« genannt statt Tenochtitlan. »Incroyable«, murmelt die Runde, »magnifique.« Man ernennt den Schuldigen, einen gewissen Jochen Gebauer, zum General der Revolution. An vorderster Front soll er am 13. Juli 1789 die Bastille stürmen. Dass der Rest von Paris dann erst einen Tag später mitmachen wird, ist ein so unwichtiges Detail wie die Anzahl von DVDs in einer Schachtel.

»Mes frères!«, ruft da RâlpH Hambitzière, ein Lederlappennäher aus Limoges: »Voici à la page 27!« Während sich Hambitzière abwendet, beugen sich die Verschwörer über die 50 wichtigsten Spiele 2014. »Vaas war für Far Cry 3 das, was Heath Ledger als Joker für The Dark Knight Returns war.«, heißt es da über Far Cry 4. Bei »The Dark Knight Returns« handelt es sich allerdings um einen Animationsfilm, in dem Heath Ledger garantiert nicht mitgespielt hat. Gemeint war natürlich »The Dark Knight Rises« – in dem Heath Ledger aber auch nicht mitgespielt hat, er mimte den Joker in »The Dark Knight«! Die Schuld am Doppelfehler trägt, Sacrebleu!, abermals Gebauer. Der Mann hat offensichtlich den Kopf verloren – gut so, dass soll der König in den kommenden Tagen schließlich auch! Doch zuvor muss sich jemand noch mal die Guillotine anschauen, das Fallbeil klemmt schon wieder. Vielleicht mal direkt von unten gucken und feste dran rütteln? Jochen?

war Treyarch, aber warum schaffen die das und Infinity Ward nicht? Stefan Birgelfner

◀ Das Thema Cheats ist nicht neu, aber stets aktuell. Welche Erfahrungen haben andere Leser gemacht? Gibt es Cheater, die sich – gerne anonym – dazu äußern wollen, warum sie sich unfaire Vorteile verschaffen? Schreiben Sie's uns! **Michael Graf**

Dennis Hörster und seine GameStar grüßen vom Pelorus River in Marlborough, Neuseeland.



Mitmachen & gewinnen

AB 6. FEBRUAR
IM KINO



Robocop Am 6. Februar 2014 kehrt der stählerne Gesetzeshüter auf die Leinwand zurück. Das Klassiker-Remake **Robocop** spielt im vom Verbrechen geplagten Detroit des Jahres 2028, wo der engagierte Polizist Alex Murphy (Joel Kinnaman) bei einem Einsatz schwer verletzt wird. Um sein Leben zu retten, stopft der Wissenschaftler Dr. Dennet Norton (Gary Oldman) seinen Körper mit hochmoderner Robotertechnologie voll. Das macht Murphy nicht nur wieder fit, sondern auch fast unverwundbar. Hinter Murphys Verwandlung steckt allerdings der skrupellose Konzernchef Sellars (Michael Keaton), der mit dem Verkauf von Militärdrohnen ein Vermögen verdient hat und nun am Polizisten der Zukunft feilt: einem Maschinenmann, halb Mensch, halb Roboter. Murphy ist das Versuchskaninchen, die Roboterteile seiner Schöpfung kann Sellars fernsteuern. Doch er hat nicht mit Murphys starkem Willen gerechnet. Denn der Cyborg ist immer noch zur Hälfte ein Mensch – und fest entschlossen, seine neue Kraft für die gerechte Sache einzusetzen. Mehr über **Robocop** erfahren Sie unter www.robocop.studiocanal.de.

Während der Robocop High-Tech im eigenen Körper trägt, können Sie sich nun Spitzentechnologie nach Hause holen: Wir verlosen gemeinsam mit StudioCanal und dem weltweit führenden Haier-Haier-Haier Hersteller Haier sechs Exemplare des Full-HD-Fernsehers **Haier LE39M600SF**. Der 99 cm (39 Zoll) große LED-TV überzeugt mit seinem eleganten Look samt schlankem Rahmen sowie intensiven und natürlichen Farben. Außerdem bietet er einen integrierten Triple-Tuner, über den sich via Mobile High-Definition Link (MHL) Inhalte eines Smartphones oder Tablets auf dem Bildschirm anzeigen lassen. TV-Sendungen kann der **LE39M600SF** direkt auf eine angeschlossene USB-Festplatte aufzeichnen oder zeitversetzt abspielen und jederzeit pausieren. Sechs weitere Gewinner freuen sich über den **Android Sm@rt TV-Kit** von Haier. Der ultrakompakte Dongle verwandelt jeden Fernseher mit HDMI-Anschluss in einen SmartTV auf Android-4.1-Basis. So kann man auf dem Bildschirm im Internet surfen und auf Android-Apps zugreifen – darunter natürlich auch Spiele und Filme. Dazu gibt's eine Gyroskop-Fernbedienung fürs bequeme Webseiten-Blättern vom Sofa aus. Weitere Infos zu Haier finden Sie unter www.haier.de.

Gesamtwert der Preise: rund 2.800 Euro.



Haier
Inspired Living



So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns bitte eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse, und der Nummer der Ausgabe (also »GS 02/14«).

Der Einsendeschluss ist der 14. Februar 2014.

Gewinner 01/2014

C. Bartholomae, Ostersheim • M. Berger, Hamburg • T. Brunke, Wunstorf • T. Nitschke, Neumünster • M. Sauer, Friedrichshafen

Gewinner der Abo-Verlosung 02/2014

J. Anders, Blaufelden • G. Balabanov, Ulm • D. Göldner, Berlin • D. Kurrle, Stuttgart • T. Wipper, Augsburg



MASK

ATX PC CASE



1x 3,5"-Einbauschacht (extern)
2x 5,25"-Laufwerksschächte (extern)



Top-I/O: 2x USB3.0 / 2x USB2.0 / 2x Audio
(mit Klappen zum optimalen Staubschutz)



Durchdachter, geräumiger Gehäuse-
aufbau mit schwarzer Innenlackierung

Schlichte Eleganz. Maximale Funktionalität.

Das Mask ist ein geräumiges ATX-Gehäuse in reduziertem und zeitlosem Design. Die Blende ist in Aluminium-Optik gefertigt, eine Tür in der Front sorgt unabhängig von verbauten Laufwerken stets für ein dezentes Aussehen.

Mit einer großzügig bemessenen Breite von 210 mm ist der problemlose Einbau von Tower-Kühlern mit einer Höhe bis zu maximal 170 mm möglich. Aufgrund des modularen Festplattenmanagements lassen sich auch überlange Grafikkarten von bis zu maximal 41,5 cm einbauen.

Hinter den dezent gestalteten Lufteinlässen in der Front befinden sich zwei vorinstallierte 120-mm-Low-Noise-Lüfter, sowie ein weiterer 120-mm-Lüfter auf der Rückseite.

VIDEO



Become a Fan on
Facebook



Im Reich des Bösen

Electronic Arts ist zweifellos der unbeliebteste Spiele-Hersteller der Welt. Ein Ruf, der mit der Schließung legendärer Studios wie Westwood, Origin und Bullfrog seinen Anfang nahm. Aber wie viel von dem, was Spieler zu wissen glauben, ist tatsächlich wahr? Von André Peschke

Es gibt nur eine Firma auf der Welt, die sich als zweifacher Gewinner des goldenen Kackhaufens bezeichnen darf. Ihr Name ist Electronic Arts. Die virtuelle Trophäe wird seit 2006 vom renommierten Onlinemagazin The Consumerist im Rahmen seiner Wahl zur »Schlimmsten Firma der USA« vergeben. Der historisch erste Gewinner des wenig schmeichelhaften Titels war der Ölkonzern Haliburton, einer der großen Profiteure des Irak-Krieges und damals Vorwürfen von Umweltverschmutzung und fragwürdiger Beziehungen zu US-Regierungsmitgliedern ausgesetzt. In den Jahren danach durften sich unter anderem der Interessenverband der Musikindustrie und der Versicherungskonzern AIG über den Sieg »freuen«. Letzterer war 2009 gerade in die Schlagzeilen geraten, weil er sich während der Finanzkrise zuerst durch eine milliarden schwere Finanzspritze der Regierung retten ließ, nur um danach seinen Top-Managern dicke Boni auszuzahlen. Doch keines dieser Unternehmen, kein Waffenfabrikant, kein Pharmakonzern und kein Zigarettenhersteller wurde je ein zweites Mal gewählt. Nur Electronic Arts.

Natürlich ist die Wahl zur »Schlimmsten Firma der USA« eine ziemliche Farce. Als Onlinebefragung ist sie durch in Foren organisierten Zustrom einzelner Nutzergruppen leicht manipulierbar und garantiert kein Abbild der breiten Bevölkerung. Zum anderen macht sie aber überdeutlich, welch unglaublich schlechtes Image dem Konzern anhängt. Die Frage ist nur: Warum? Was hat Electronic Arts verbochen, dass Tausende Spieler in aller Welt bereits mit diebischer Schadenfreude darauf warten, EA ein drittes Mal zum Preisträger wählen zu können? Blickt man auf die jüngere Geschichte der Firma, stechen eine ganze Reihe von Gründen ins Auge. Allein 2013 konnte man den Eindruck gewinnen, Electronic Arts wolle alle erdenklichen Vorurteile bestätigen. Die Hit-Serie **Battlefield** degradierte im vergangenen Jahr ihren Singleplayer endgültig zum ideenarmen Möchtegern-**Call of Duty**, während Bugs den hervorragenden Multiplayer abwerten. **Dead Space 3** frustrierte Serienfans durch die Einführung von Ingame-Käufen und verwässerten Horror derart, dass die Serie vorerst auf Eis liegt. **SimCity** und sein absurder Online-Zwang zerstörten das Image einer großen Traditionsmarke. Jeder dieser Fehlschläge zieht Tausende wütender, enttäuschter und anklagender Kommentare nach sich. Völlig zu Recht. Doch der erstaunliche Hass auf EA ist kein aktuelles Phänomen und sicher nicht diesem einen Jahr geschuldet, in dem EA kein Fettöpfchen ausließ. Inmitten der wütenden Beiträge tauchen immer wieder Namen aus den Pioniertagen der Computerspiele auf: Origin, Bullfrog, Westwood Studios. Es sind die Namen längst geschlossener Spielefirmen, geliebt

»EA hat uns den Strick gegeben, aufgehängt haben wir uns selbst«



Verbitterte Spieler feierten EAs Wahl zur schlimmsten Firma der USA mit Schmäbildern wie diesen.



und bewundert in einer Zeit, als das Spielerssein noch etwas Besonderes war. Firmen, die auf dem Zenit ihres Schaffens von EA aufgekauft wurden, nur um danach scheinbar einen qualvollen kreativen Tod zu sterben. Bis heute haben viele Spieler EA nie verziehen, dass die Firma die Idole ihrer Jugend ruiniert hat. Das belegen sowohl die Ergebnisse einer aktuellen GameStar-Umfrage als auch die Befragungen anderer Webseiten wie beispielsweise des US-Magazins RockPaperShotgun. Doch was geschah damals wirklich mit all diesen Studios? Und vor allem: Wie kommt es, dass sich ihre Gründer – von Richard Garriott bis Peter Molyneux – heute einig sind, dass EA gar nicht schuld an ihrem Niedergang war?

Die Vorgeschichte führt uns weit zurück in der Spielehistorie, in den September 1992. Damals verkauft Richard Garriott seine Firma Origin Systems an Electronic Arts. Über neun Jahre hinweg hat er die Firma vom Ein-Mann-Entwicklungsstudio zu einem der bedeutendsten PC-Spieleentwickler und -publisher der Welt aufgebaut. Seine **Ultima**-Reihe und Titel wie **Wing Commander** von Chris Roberts brachten Origin einen fantastischen Ruf. Das Studio ist insbesondere bekannt dafür, die Grenzen des technisch Machbaren mit jedem Spiel neu zu definieren. Acht Jahre nach dem Verkauf existiert Origin Systems aber nur noch als leiblose Hülle, die weitere Inhalte für **Ultima Online**

produziert, den letzten großen Hit. Im Jahr 2004 macht EA den Laden endgültig dicht.

1994 verkauft Peter Molyneux einen Großteil des von ihm mitgegründeten Studios Bullfrog Productions an Electronic Arts, mit denen das britische Studio bereits seit seiner Gründung im Jahr 1987 zusammenarbeitet. Spiele wie **Populous**, **Syndicate** und **Powermonger** sichern der 45-Mann-Firma einen Platz in den Geschichtsbüchern der Computerspiele. Molyneux selbst wechselt in die Rolle des Vizepräsidenten von EA. 1995 folgte die endgültige Übernahme. Auf seinem neuen Posten hält es Molyneux gerade mal zwei Jahre lang aus, dann verlässt er EA und gründet ein neues Studio namens Lionhead. Im Jahr 2000 erscheint mit **Theme Park Inc** das letzte Spiel unter dem Bullfrog-Label. 2004 verschmilzt EA das Studio mit seinem Entwicklungsteam EA UK, und der Entwickler hört endgültig auf zu existieren.

1998 gerät der Publisher Virgin Interactive nach einigen kostspieligen Fehlschlägen in finanzielle Schieflage. Der in den USA angesiedelte Teil des Unternehmens muss verkauft werden. Zum Preis von 122 Millionen Dollar bekommt Electronic Arts den Zuschlag. Dem Vernehmen nach ein recht hoher Preis, den EA in erster Linie nur wegen eines einzigen Entwickler-Teams auf den Tisch legt: Westwood Studios, seit 1992 im

»Ein paar Monate später mussten wir die Hälfte der Projekte einstellen«



2013 schien das **SimCity-Debakel** mal wieder alle Vorurteile gegenüber EA zu belegen.

Was kam nach EA?

Alle von EA übernommenen Studios brachten weiterhin sehr erfolgreiche Titel auf den Markt, von denen einige heute als echte Klassiker gelten. Oft führen die Spieler schlicht erst so spät von den Aufkäufen, dass sie eine verzerrte Wahrnehmung der Abläufe haben.



Origin Systems
(aufgekauft 1992)



Ultima 8
(1994)

Wing Commander 3: Heart of the Tiger (1994)



System Shock (1994)
(Origin ist Publisher)



Cybermage: Darklight Awakening (1995)



Bioforge
(1995)



Crusader: No Remorse (1995)



Crusader: No Regret
(1996)



Privateer 2: The Darkening (1996)



Wing Commander IV: The Price of Freedom (1996)



Jane's AH-64D Longbow (1996)



Jane's Longbow 2
(1997)



Ultima Online
(1997)



Wing Commander Prophecy
(1997)



Ultima 9: Ascension (1999)

Was kam nach EA?



Bullfrog
(aufgekauft 1994)

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD



Hi-Octane
(1995)



Magic Carpet 2
(1995)



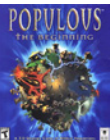
Gene Wars
(1996)



Dungeon Keeper (1997)



Theme Hospital
(1997)



**Populous:
The Beginning** (1998)



Theme Aquarium
(1998)



Dungeon Keeper 2
(1999)



**Theme Park
World** (1999)



**Theme Park
Inc** (2001)

Besitz von Virgin. 2003, nur fünf Jahre später, werden die Westwood Studios geschlossen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt hat EA seinen Ruf als Totengräber weg. Natürlich konnte die eine oder andere Firmenübernahme scheitern. Aber wie in aller Welt hatte es der Publisher geschafft, gleich drei ehemals gefeierte Entwicklerteams an den Punkt zu bringen, an dem keine andere Wahl blieb, als den Laden dicht zu machen? Diese Schließung von drei legendären Studios im Abstand von kaum einem Jahr erscheint vielen Spielern als glasklarer Beweis, dass EA zum seelenlosen Großkonzern verkommen ist, der seine Entwickler durch Vorschriften aus der Marketingabteilung knebelt und jede Innovation im Keim erstickt. Aber stimmt das wirklich?

»Ich wollte diese Visitenkarte«

»Ich selbst habe EA eine Zeit lang auch immer wieder als das böse Imperium beschrieben. Je nachdem, in welcher Stimmung ich war, mit mehr oder weniger Ernst«, sagt Origin-Gründer Richard Garriott im Jahr 2013. Garriott ist gerade auf Presstour, um sein Kickstarter-Projekt **Shroud of the Avatar** unter die Leute zu bringen. Es habe Zeiten gegeben, sagt er, da sei er so wütend auf EA gewesen, dass er den Publisher einfach pauschal verteuelt habe. Zum Beispiel als er sich von der Sales-Abteilung überreden ließ, **Ultima 8** zu früh auf den Markt zu bringen. Oder als EA sein Wunschprojekt **Wing Commander Online** nicht unterstützen wollte und ihm viele gute Mitarbeiter zu Sony davonliefen, um dort **Star Wars Galaxies** zu machen. Ganz besonders, als er zum ersten Mal in der Geschichte von Origin im großen Umfang Mitarbeiter feuern musste. Dabei, so räumt er rückblickend ein, war Letzteres vor allem seine eigene Schuld. »Die Wahrheit ist: EA hat uns den Strick gegeben, aber aufgehängt haben wir uns selbst«, sagt er.

Dieser Strick, so glaubt Garriott, war aus Dollarscheinen geknüpft: »EA sagte damals zu uns: Wir finden euch super! Arbei-

ten wir doch zusammen. Wir können die Größe eurer Studios verdoppeln! Wir können eure Arbeit auf den nächsten Level heben!«. Aus der Sicht von Garriott und seinen Partnern im Jahr 1992 klingt das hervorragend. Während Origin im PC-Spielsegment sehr erfolgreich ist, hat die Firma im immer wichtigeren Konsolensegment nie einen Fuß auf den Boden bekommen. Doch gerade die Produktion der aufwendigen Origin-Spiele wird gleichzeitig immer teurer. Für Garriott ist absehbar, dass

sich die Spiele in Zukunft nur durch eine Veröffentlichung auf PC und Konsolen finanzieren lassen werden. Genau hier kommt EA ins Spiel. Die Sportspiele des Publishers beherrschen den Konsolenmarkt wie kein Zweiter, doch im PC-Segment kann er noch nicht ganz vorne mitspielen. Die beiden Firmen scheinen sich perfekt zu ergänzen. Zudem verspricht

das große Finanzpolster von Electronic Arts ein Ende der lästigen Entwicklungsorgen. All die vielen Ideen und Spielprojekte, die man aus Geldnot hatte unter den Tisch fallen lassen? Mit EA werden sie möglich. Garriott schlägt ein, EA hält Wort, und das Schicksal von Origin ist besiegelt.

Um all die neuen Projekte umsetzen zu können, die ihnen vorschweben, braucht das Team von Origin vor allem eines: mehr Manpower. Binnen eines Jahres verdoppelt man daher die Mitarbeiterzahl im Unternehmen auf über 400 Personen. Ein Wachstum, das selbst heute nicht ganz einfach wäre. In der Spielebranche der 90er-Jahre jedoch ist es praktisch unmöglich, innerhalb dieser Zeitspanne so viele qualifizierte Mitarbeiter zu finden. Um seine großen Pläne trotzdem in die Tat umzusetzen, verwässert Origin die Belegschaft durch unerfahrene Neuzugänge und überhastete Beförderungen. Mitarbeiter, die im Jahr zuvor noch die Bezeichnung »Junior« im Titel trugen, leiten plötzlich millionenschwere Projekte. Zugleich lässt EA seinem neuen Studio bei der Auswahl der Projekte fast völlig freie Hand.



Richard Garriott (hier noch in Origin-Montur): »Was man verstehen muss: Eine Hit-Quote von 20% ist bereits extrem gut. Wenn nach einer Übernahme viele Flops folgen, kann auch einfach nur eine Glückssträhne abgerissen sein.«



Laut Richard Garriott drängte EA auf eine rasche Veröffentlichung von **Ultima 8**, da man nicht wusste, wie komplex das Spiel war.



Aus und vorbei: Das alte Gebäude der Westwood Studios im Jahr 2000.

Louis Castle: »EA wollte C&C, aber insbesondere auch den nächsten großen Hit von Westwood. Nichts sollte uns davon ablenken. Wir sollten uns um nichts anderes Gedanken machen.«



Abgesichert durch das Geld des Publishers wird Origin wagemutig. Ungewöhnliche Ideen, die dem Studio vorher noch zu riskant erschienen, bekommen nun grünes Licht. »Vor der Übernahme hätten wir in erster Linie unsere Fortsetzungen entwickelt und vielleicht nebenbei ein oder zwei Experimente gewagt. Plötzlich bestand aber die Hälfte unserer Projekte aus Experimenten«, erinnert sich Garriott. Ausgerechnet diese Experimente, die dringend der Aufsicht eines erfahrenen Designers bedürfen, besetzt Origin jedoch mit seinen unerfahrenen Neuzugängen. Die wenigen alten Hasen wie Garriott selbst und Chris Roberts sind damit beschäftigt die goldenen Kühe des Unternehmens zu hüten: Sie arbeiten an Fortsetzungen von **Ultima** und **Wing Commander**, um den Erfolg der etablierten Marken sicherzustellen. Die Konsequenzen der riskanten Strategie lassen nicht lange auf sich warten. »Es dauerte kaum ein Jahr, schon ging es all unseren neuen Projekten nicht mehr besonders gut«, erinnert sich Richard Garriott. »Noch ein paar Monate später mussten wir die Hälfte aller Projekte abschließen, die sich in Entwicklung befanden. Das wiederum bedeutete, dass wir zum ersten Mal in der Geschichte von Origin herbe Verluste einführen. Und natürlich konnte EA nicht einfach weiter Geld in dieses schwarze Loch kippen. Daher kamen die Einsparungen. Deswegen musste ich all diese Leute entlassen.«

Als wir Louis Castle von unserem Gespräch mit Richard Garriott erzählen, schweigt der ehemalige Mitgründer der Westwood Studios kurz. »Nach all den Jahren zu hören, dass Richard beinahe die gleichen Erfahrungen machen musste, wie wir... Geld schafft wirklich manchmal mehr Probleme, als es löst«, sagt er schließlich. Auch Castle und sein Team werden 1998 von EA mit offenen Armen empfangen. Ihr **Command & Conquer** hatte wenige Jahre zuvor ein ganzes Genre definiert. Sie gelten als Pioniere und brillante Entwickler, und genau so will

EA das Team einsetzen. »Sie haben uns von Anfang an gesagt: Wir wollen nicht, dass ihr einfach nur das C&C-Studio seid«, betont Castle. »Wir wissen, ihr arbeitet an diesen MMO-Konzepten. Das ist ein extrem vielversprechender Markt. In diese

Richtung könnt ihr euch gern weiterentwickeln. Lasst uns wissen, welche Ideen ihr sonst noch habt!« EA hat zudem erste Lehren aus den Problemen bei Origin gezogen. Anstatt sofort viele neue Projekte anzuschieben, die dann von unerfahrenen Designern betreut werden, lautet der Plan diesmal: Zuerst die Entwicklung der wichtigen **C&C**-Titel in Gang zu bringen,

um danach Westwoods beste Leute auf vielversprechende, neue Projekte anzusetzen. Doch nach wie vor unterschätzt der Publisher, wie wenig das Team von Westwood darauf vorbereitet ist, mit viel größeren Budgets zu arbeiten.

»Wir waren völlig blind, als es um das Geld ging«, sagt Louis Castle resigniert. Zwar macht sein Studio nicht den Fehler, zu viele neue Projekte anzustoßen, dafür plant man aber die bestehenden Projekte plötzlich viel größer. Auch bei Westwood beginnt daraufhin eine beispiellose Phase des Wachstums – mit beinahe identischen Folgen wie zuvor bei Origin. Um schneller neues Personal einstellen zu können, verkürzt das Studio seinen extrem strengen und langwierigen Auswahlprozess für neue Mitarbeiter und lädt sich dadurch ebenfalls eine große Anzahl von Neuzugängen auf, die dem hohen Niveau des Teams nicht gerecht werden. Viel schlimmer als die Fehlbesetzungen sind jedoch die Auswirkungen der Übernahme auf die Firmenkultur bei Westwood. Castle und seine Kollegen an der Spitze des Studios gehören zu den erfahrensten Designern ihrer Zeit, müssen jetzt aber große Teile ihrer Zeit damit zubringen, das rasche Wachstum zu verwalten. Derart abgelenkt entgeht ihnen viel zu lange, dass die neu gewonnene finanzielle Freiheit tatsächlich die Kreativität des Studios erodiert,

anstatt sie zu fördern. »Die Leute haben immer gesagt, EA habe uns dieses oder jenes aufgezwungen. Dabei hatten wir völlig freie Hand. Wir konnten nur nicht mit dem Überfluss umgehen«, erklärt Castle. »Ich gebe mal ein sehr bezeichnendes Beispiel: Wir waren bei Westwood immer ein sehr offenes Team. Jeder durfte Ideen einbringen, egal ob er eine Expertise in diesem Bereich hatte oder nicht. Während unserer Zeit als unabhängiges Studio hatten nicht selten fünf Leute eine Idee. Wir konnten es uns aber bestenfalls leisten, eine einzige davon umzusetzen. Also haben wir uns im Studio die Köpfe heißgeredet, uns letztlich auf eine Idee geeinigt und die dann ins Spiel eingebaut. Von den ursprünglichen fünf Ideen kam so in der Regel immer nur die beste ins Spiel. Doch dank EA hatten wir das Geld zu sagen: Wir bauen alle fünf ein! – und plusierten unsere Features dadurch nur unnötig auf. Wenn da draußen also jemand sagt: EA hat diese Firma kaputt gemacht, weil plötzlich nur noch aufs Geld geschaut wurde und weil sie ihnen Vorschriften gemacht haben, ist das völlig verkehrt. Tatsächlich war es genau umgekehrt: Als kleine Firma haben

»Wir waren völlig blind, als es ums Geld ging«



Hauch von Ironie: Nicht lange nach der Übernahme durch EA steht Louis Castle bei Dreharbeiten zu C&C: Tiberian Sun neben James Earl Jones, der Stimme von Darth Vader.

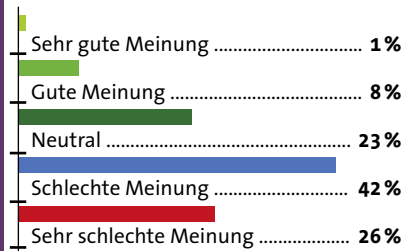
wir immer nur aufs Geld geschaut. Jedes einzelne Produkt musste Gewinn abwerfen. Unter EA hingegen hieß es: Macht einfach nur das beste Spiel, das ihr machen könnt! Wie sich herausstellte, war das jedoch zumindest für uns geradezu fatal.

»Love abuse« nennt das Peter Molyneux – Misshandlung durch Liebe. Gleich zwei Mal verkaufte er eines seiner Studios an große Publisher: Bullfrog an EA und Lionhead an Microsoft. Wirklich glücklich wurde er bei keinem der beiden Deals. »Was man verstehen muss, ist Folgendes«, sagt er. »Selbst wenn dich die Firma bei einer Übernahme komplett in Ruhe lässt, wenn sie sich überhaupt nicht einmischt, verändert sich alles. Denn als unabhängiger Entwickler hast du vor allem anderen eines, dass dich antreibt: Angst. Die Angst davor, dass dein nächstes Spiel nicht gut wird. Die Angst vor dem Bankrott.« Genau wie Louis Castle ist Peter Molyneux überzeugt davon, dass nicht EA der größte Feind der Kreativität ist, sondern die finanzielle Sicherheit. Doch die Verlockung, endlich einmal wieder ruhig schlafen zu können, ist groß. Molyneux weiß das aus eigener Erfahrung.

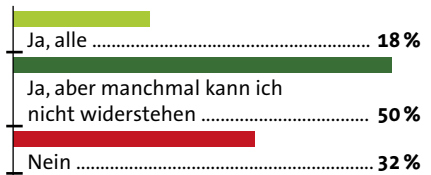
»Damals, nachdem wir entschieden hatten Bullfrog zu verkaufen, kam jemand zu mir und sagte: Hey, Peter! Willst du Corporate Vice President von Electronic Arts werden? Was sollte ich da sagen? Natürlich wollte ich! Toller Job, schöne Visitenkarte – wer würde das nicht wollen? Besonders in meiner damaligen Situation. Zumal ich in gewisser Weise ein Angeber bin. Ich wollte diese Visitenkarte. Also sagte ich ja und wurde Vizepräsident und begann zu reisen. Das viele Reisen kommt mit dem Job. Nur: Wenn du ständig unterwegs bist, bist du ständig nicht im Studio. Plötzlich fehlte also dieser Wahnsinnige, der überall herumläuft und sagt: Das sieht klasse aus, lasst uns das weiter verfolgen! Ich hätte da noch diese andere Idee, lasst uns die ausprobieren! Hey, warum bleiben wir nicht heu-

»40 Millionen sind für eine Firma wie EA einfach zu wenig«

»Wie würden Sie persönlich Ihre Meinung von Electronic Arts beschreiben?«



»Boycottieren Sie die Spiele von EA wegen ihrer schlechten Meinung über den Publisher?«



Quelle: Umfrage auf GameStar.de

te Abend alle hier und spielen unser Spiel? Dieser Mensch ist nicht im Studio, weil er plötzlich um die halbe Welt fliegt und seine Zeit in irgendwelchen Konferenzräumen verbringt. Mein Studio war über die Jahre aber um genau diese Person aufgebaut worden. Wir funktionierten nicht mehr richtig.«

Dieses innere Gleichgewicht eines erfolgreichen Studios, die über Jahre gewachsene Firmenkultur, ist empfindlicher, als es viele Firmen wahrhaben wollen, glaubt Trent Oster. Als Bioware-Mitarbeiter der ersten Stunde findet sich sein Name in den Credits von **Shattered Steel** über **Baldur's Gate** bis **Dragon Age**. Doch 2009 verlässt er das Studio, frustriert vom Erfolgsdruck und den Firmenstrukturen bei EA, die er als erstickend empfindet. Aber Bioware, sagt Oster,

war schon vor der Übernahme nicht mehr die Firma, in die er sich einst verliebt hatte.

Schon durch das eigenständige Wachstum sei nach und nach immer mehr vom Teamgeist des Studios verloren gegangen: »In den frühen Tagen von Bioware, so von Baldur's Gate bis Neverwinter Nights, hatten wir diese ›Einer für Alle und Alle für Einen-Mentalität‹. Du hast gewusst, dass jeder im Studio alles gibt, um das Spiel erfolgreich zu machen. Je größer die Firma wurde, desto mehr von diesem Vertrauen ging verloren. Man stand plötzlich nicht mehr in so engem Kontakt mit den anderen Teams und dadurch konnte man nicht mehr sehen, wie viel die anderen leisteten. Es

passierte mehr und mehr, dass einige von uns dachten: Was machen die nur? Warum dauert ihr Projekt so lange? Die versuchen alles! Sie riskieren unsere Zukunft!«

2005 erlebt Oster seinen ersten Firmenzusammenschluss. Mithilfe des Finanzinvestors Elevation Partners werden Bioware und das amerikanische Studio Pandemic unter einem gemeinsamen Firmendach vereint. Die Geldgeber des neuen Studio-Verbunds verfolgen dabei nur ein Ziel: Den Wert der Studios zu steigern und sie anschließend gewinnbringend zu verkaufen. Doch ausgerechnet zu dieser Zeit, so erzählt es Oster, erlaubt sich die Bioware-Führung eine herbe Fehlkalkulation. Die Budgetplanung des Studios baut noch auf den Erfahrungswerten der auslaufenden Playstation2-Ära auf. Schockiert muss Bioware jedoch feststellen, dass die Entwicklung für Xbox 360 und PS3 rund doppelt so viel Geld verschlingt wie zuvor. Hochauflösende Texturen, detailliertere Polygonmodelle, komplexere Programmierung und vieles mehr blähen Mitarbeiterstab und Kosten auf. Bioware und sein Investor verfallen zunächst in eine Art Schreckstarre. Das Studio beschließt einen Entwicklungsstop und versucht, durch rigide Einsparungsmaßnahmen und erheblichen Druck auf die bestehende Mitarbeiterschaft seine Profite zu sichern. Noch vor wenigen Jahren wurde fast nie ein Projekt bei Bioware eingestellt, jetzt kreist plötzlich die Axt über allen neuen Entwicklungen. »Auch die Firmenleitung hatte scheinbar ihr Vertrauen in das Team verloren. Dieses Gefühl, dass wir gemeinsam alles irgendwie hinkriegen, war verschwunden«, erzählt Oster.



Trent Oster: »Meines Erachtens wird es immer kritisch, wenn ein Team über 60 bis 70 Leute hinauswächst – egal bei welchem Publisher.«

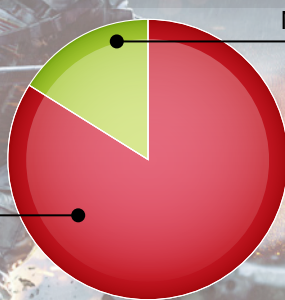


Trent Oster arbeitete vor seiner Kündigung an einem unveröffentlichten Spiel, dessen Engine die Basis für **Dragon Age** wurde.

»Viele Spieler scheinen zu denken, dass Electronic Arts häufig erfolgreiche Studios aufkauft und die Teams anschließend kreativ ruiniert. Würden Sie dieser Aussage zustimmen?«

Ja 84%

Nein 16%



Als EA zwei Jahre später die beiden Studios für rund 860 Millionen Dollar aufkauft, geschieht dies daher zu einem denkbar ungünstigen Zeitpunkt. Oster glaubt, dass sich Bioware-Chef Ray Muzyka dazu entscheidet, die Strukturen des Studios an EA anzupassen, da Biowares eigene Firmenkultur ohnehin zerrüttet ist. Feste Hierarchien halten Einzug. Es ist nun endgültig nicht mehr möglich, sich überall mit eigenen Ideen einzubringen. Der Erfolgsdruck nimmt weiter zu. Auch in anderer Hinsicht erweist sich das Timing der Übernahme als kritisch. 2008, kaum ein Jahr später, verschlechtert sich der Zustand von Electronic Arts innerhalb weniger Monate dramatisch. Durch die Wirtschaftskrise verunsicherte Konsumenten sorgen für zurückgehende Verkäufe. Fast zeitgleich scheitert EAs Versuch, mit innovativen Titeln wie **Mirror's Edge** und **Dead Space** neue Marken zu etablieren. Auch die etablierten Serien und die teuer eingekaufte **Harry Potter**-Lizenz bleiben hinter den Erwartungen zurück. Im Verlauf des Jahres verliert die EA-Aktie mehr als zwei Drittel an Wert. EA Chef John Riccitiello, der vor Jahren selbst eine Trendwende hin zu neuen, innovativen Marken eingeleitet hatte, bleibt keine andere Wahl, als die Firma auf einen konservativen Sparkurs einzuschwören. Es gilt, das Vertrauen der Aktionäre zurückzugewinnen – zu denen

»Die Spieler haben ja keine Ahnung, was für ein kreatives Potenzial im Innern von EA schlummert«

übrigens auch eine Reihe von Bioware-Mitarbeitern gehören, die im Rahmen der Übernahme EA-Anteile erhalten hatten. Bis heute hat sich die EA-Aktie auf knapp 50% ihres Wertes von Anfang 2008 erholt.

Viele Gehaltsstufen unter Riccitiello ist es Trent Oster, der bei Bioware an den Folgen dieser neuen Marschrichtung verzweifelt.

»Wenn du nicht gerade am neuen Battlefield arbeitest, bist du nie wirklich sicher«, beschreibt Oster seine letzten Jahre bei Bioware. Erst hier, unter dem immer stärker werdenden Druck des Finanzmarktes, scheint EA zu jener Firma zu werden, von der so viele Spieler sprechen. Oster: »Alle sechs Monate musst du den aktuellen Stand des Projekts bei EA vorstellen, und wenn dieser

»Pitch« nicht auf Zustimmung stößt, droht deinem Projekt das Aus. Für mich war das extrem schwierig, immer von einer solchen Präsentation zur nächsten zu leben, weil man sich kaum traut, etwas auszuprobieren. Zugleich bekommst du den Eindruck, dass die Firma nicht hinter dir steht. Du beginnst an dir zu zweifeln und fragst dich: Wenn alle glauben, dass aus dem Projekt sowieso nix wird, muss ja was dran sein. Vielleicht habe ich einfach aufs falsche Pferd gesetzt, und es wäre wirklich am besten, wenn die Entwicklung eingestellt wird. Zugleich fehlt deinen Mitarbeitern die Bin-

Was kam nach EA?

Westwood Studios

(aufgekauft 1998)



Lands of Lore 3
(1999)



Nox
(2000)



Command & Conquer: Red Alert 2 (2000, extern)



Emperor: Battle for Dune (2000)



Command & Conquer: Renegade (2002)



Pirates: The Legend of Black Kat (2002)



Earth & Beyond (2002)

dung zum Spiel. Dieses Gefühl, gemeinsam etwas zu erschaffen, ist es, was dich und das Team motiviert, über Wochen und Monate alles zu geben. Zwei meiner besten Leute kündigten in dieser Zeit ihren Job, einfach weil sie überzeugt waren, unser Projekt würde sowieso eingestellt. Das wiederum machte es nur wahrscheinlicher, dass man bei uns wirklich den Stecker zieht. Es war ein Teufelskreis. Du kannst das wundervollste Spiel der Welt entwickeln und das Feedback ist immer: Das ist klasse – für den Moment. Bis in sechs Monaten!«

Mit der EA-Aktie auf einem historischen Tiefstand und dem kläglichen Scheitern der neuen Titel agiert der Publisher vorsichtiger denn je. Zwar experimentiert EA weiterhin mit neuen Konzepten, doch das von Oster beschriebene Verfahren sorgt dafür, dass die wenigstens dieser Spieleprojekte je das Licht der Öffentlichkeit sehen. Das einzige große Wagnis, das sich EA leistet, ist Biowares **Star Wars: The Old Republic**. Für das MMO, so berichtet Oster, habe man dem Studio so viele Freiheiten gegeben, wie es im Rahmen der Lizenz nur möglich war. Doch trotz des enormen Hypes bei der Veröffentlichung im Jahr 2011 kann das Spiel die großen Erwartungen nicht erfüllen. Bereits wenige Wochen nach der Veröffentlichung wird klar, dass **The Old Republic** mit seinem klassischen Abo-Modell vermutlich nicht tragbar sein wird. Die EA-Aktie geht erneut in den Tiefflug. Im Juli 2012 erreicht sie mit rund 11 US-Dollar pro Anteil ihren absoluten Tiefpunkt. EA, der Gigant unter den Publishern, gilt plötzlich als Übernahme-



EAs Initiative hin zu innovativeren Spielen scheiterte auch an den Spielern. Insbesondere auf dem PC floppte **Mirror's Edge** komplett.



Die **Westwood-Führung** circa 1997 mit einem jungen Louis Castle ganz links außen. Damals, sagt er, habe man viel mehr auf's Geld geachtet



Vander Caballero hat sich ebenfalls selbstständig gemacht und entwickelte das Indie-Action-Adventure *Papo&Yo*.

kandidat, so gering ist sein Marktwert geworden. Zu dieser Zeit ist Trent Oster schon nicht mehr im Unternehmen. Aber die Vermutung liegt nahe, dass der verängstigte Großkonzern spätestens in diesem Moment alle riskanten Projekte beendet. Vander Caballero, ehemaliger Design Director von EA Montreal, kündigt bereits 2010 seinen Job. Auch er berichtet davon, wie vorsichtig sein ehemaliger Arbeitgeber geworden sei. Dabei weiß Caballero als ehemals führendes Mitglied der internen Research & Development-Abteilung, wie falsch der Vorwurf ist, EA habe kein kreatives Personal. Tatsächlich, so sagt er heute, hielt er es am Ende nicht mehr aus, »die wundervollsten, kreativsten Ideen zu entwickeln, die außer mir und meinem Team nie jemand zu sehen bekommen wird«. Die Spieler, glaubt er, würden aus den Socken kippen, wenn sie wüssten, wie viel kreatives Potenzial in EA steckt. Leider aber verkaufte sich Kreativität einfach nicht – zumindest nicht so gut, wie es für EA notwendig ist.

»Wenn du nicht gerade am neuen Battlefield arbeitest, bist du nie wirklich sicher«

Denn wenn es einen Umstand gibt, der Electronic Arts vermutlich mehr prägt als jeder andere, dann ist es die schiere Größe des Konzerns. Um seine über 9.000 Mitarbeiter in aller Welt zu bezahlen und seine Aktionäre glücklich machen zu können, muss EA klotzen, nicht kleckern. Ein riesiger bürokratischer Apparat ist nötig, um eine Firma dieser Größe zu führen und zu verwalten. Kleine Projekte interessieren den Konzern schlicht nicht mehr. Louis Castle musste das selbst erfahren, als er bei EA darum warb, die Fortsetzung eines Westwood-Spiels zu produzieren. Der Titel, dessen Namen er nicht nennen will, habe nur sieben Millionen Dollar gekostet, aber 40 Millionen eingespielt. Aus seiner damaligen Sicht ein gutes Geschäft. Doch als er dem Sales-Team von EA seinen Plan für eine Fortsetzung präsentiert, erteilt man ihm eine Abfuhr. Was wie Größenwahn klingt, ist aber lediglich eine logische unternehmerische Entscheidung, sagt Castle heute: »Eine Firma

wie EA kann zu jeder Zeit nur eine bestimmte Menge an Spielen im Portfolio haben, bevor sich die Aufmerksamkeit auf zu viele Kleinteile verstreut. Jedes Spiel braucht Produzenten, die wiederum an ihre Vorgesetzten berichten. Es braucht Marketing-Strategien, es braucht Vertriebsmitarbeiter und so weiter. Es kostet Unsummen, diese Maschinerie in einem Giganten wie EA anlaufen zu lassen. Viel wichtiger ist aber, dass die Zahl der Produkte, die EA gleichzeitig in Entwicklung haben kann, endlich ist. Limitiert durch diese Ressourcen. Und der Job der Führungsetage ist es, dafür zu sorgen, dass diese begrenzte Anzahl von Produkten den maximalen Gewinn bringt. Ein Titel wie meiner, der am Ende nur 40 Millionen Dollar Umsatz abwirft – so profitabel er auch sein mag –, ist zu klein. Er belegt einen dieser Plätze, den ein Spiel einnehmen könnte, das potenziell 100 Millionen, 300 Millionen oder noch mehr einspielen könnte.«

Trotzdem gelingt es Castle über die Jahre, seine Vorgesetzten zu überzeugen, in innovative, etwas kleinere Projekte zu investieren. Doch nach den verheerenden Kursverlusten der Aktie wird auch sein Team Opfer des neuen Sparkurses. »Es war so ein wunderschönes Spiel, entwickelt von mehreren Teams, die über den ganzen Globus verteilt waren, und das völlig neue Wege im Geschichtenerzählen eingeschlagen hätte«, beschreibt Castle sein letztes Projekt. 2009 verlässt er EA, wie er sagt im besten Einvernehmen. Den Kauf von Westwood hat er nie bereut. »Hätte EA nicht den Zuschlag erhalten, wären wir an Microsoft verkauft worden«, sagt er. Dort, so glaubt Castle, wäre es Westwood dann ergangen wie den Ensemble Studios: Man hätte eine Weile die erfolgreichen Reihen fortgeführt und wäre dann mit dem Erscheinen der Xbox für Microsoft recht schnell überflüssig geworden. Für sich allein wiederum, hätte Westwood schon vor der Übernahme durch Virgin Interactive im Jahr 1992 nicht mehr lange überlebt. Die letzten Projekte des Studios

verschlungen bereits damals über eine Million Dollar. Der maximale Vorschuss, den Westwood von seinen Publishern bekam, betrug jedoch nur 750.000 Dollar. Die letzte Viertelmillion musste Westwood also aus eigener Tasche bezahlen – Tendenz steigend. Ein Risiko, da ist sich Castle sicher, das das Studio sehr bald Kopf und Kragen gekostet hätte. »Ich hatte immer den Eindruck, dass uns EA mit den besten Absichten übernommen hat und sich wahnsinnig bemühte, uns zu unterstützen«, sagt er. Eine Aussage, bei der ihm alle von uns interviewten Entwickler zustimmen. Dennoch wird es auch in Zukunft weiterhin Spieler geben, die an der Legende festhalten, EA habe Origin, Westwood und ihresgleichen durch strikte Marketingvorgaben und Fixierung auf ewige Fortsetzungen kaputt gemacht. Dabei erinnert EA in den Erzählungen der vermeintlich Geknechteten vielmehr an einen wohlmeinenden Riesen, der die Studios in seinem Überschwang einfach zu fest gedrückt hat. Tod durch Liebe sozusagen. Erst in jüngeren Jahren finden sich Entwickler, die ein Bild des Publishers zeichnen, wie man es kennt: ängstlich, risikoscheu und auf der Suche

Was kam nach EA?

BiOWARE CORP Bioware (aufgekauft 2007)



Dragon Age: Origins (2009)



Mass Effect 2 (2010)



Dragon Age 2 (2011)



Star Wars: The Old Republic (2011)



Mass Effect 3 (2012)



Peter Molyneux: »Es ist **völlig egal, wer dich kauft**: Microsoft, Activision, Electronic Arts oder das Kinderhilfswerk – es macht keinen Unterschied.«



Command & Conquer: Red Alert 2 erschien nach der EA-Übernahme und ist bis heute das C&C-Spiel mit der besten Metacritic-Nutzerbewertung.

nach neuen Geldquellen, um die Aktionäre zu beruhigen. Fast scheint es, als sei EA ironischerweise erst über die Jahre zu der Firma geworden, für die man es früher bloß gehalten hat. Mit dem Aufschwung der EA-Aktie und dem Start der neuen Konsolengeneration besteht daher auch die Hoffnung, dass der Publisher in Zukunft wieder mehr Wagemut beweist. Die Ankündigung von **Mirror's Edge 2** kann, wer will, als ersten Silberstreif am Horizont verstehen. Andersherum kann, wer will, natürlich an den Berichten der ehemaligen Studiobesitzer zweifeln. Doch keiner der von uns befragten Entwickler hat einen Grund, EA weiter Honig ums Maul zu schmieren. Richard Garriott hat sich in der Vergangenheit bereits mehrfach kritisch zu seinem ehemaligen Arbeitgeber geäußert und trug allein im Rahmen seiner Trennung von NCSoft 28 Millionen Dollar nach Hause. Trent Oster, der mit Abstand die kritischste Meinung zu EA besitzt, gründete sein eigenes Studio Beamdog, das die Enhanced Editions zu den Bioware-Klassikern **Baldur's Gate** und **Baldur's Gate 2** entwickelt hat. Louis Castle telefoniert mit uns aus seinem neuen Büro bei SHFL Entertainment, einem Hersteller von Kartenmischgeräten für Casinos. Die Firma, in die Castle mitinvestiert hat, wurde im vergangenen November vom Automatenhersteller Bully übernommen. Wert des Deals: rund 1,3 Milliarden Dollar.

Genauso aber arbeitet kein einziger der von uns interviewten Entwickler mehr bei einem großen Publisher. Sie bekennen einhellig, dass sie mit ihrem Job als Entwickler am glücklichsten waren, während

sie in kleinen, engagierten Teams arbeiteten, in denen alle an einem Strang zogen. Insbesondere

Peter Molyneux sehnt sich zurück zu den Anfangstagen seiner Karriere. Als wir ihn während der Gamescom treffen, sitzt er in einem selbst angemieteten Hotelzimmer und lebt aus einem Koffer voller Zigaretten und Laptop-Zubehör. Sein neues Spiel **Godus** läuft endlich im Multiplayer, und schon nach fünf Minuten fragt er ungeduldig, ob man nicht schnell zusammen losspielen könne. »Ich weiß noch den

genauen Moment, in dem ich beschloss bei Microsoft zu kündigen«, erzählt er, während er einen zweiten Laptop hervorramt, um darauf die Partie zu starten, »Ich saß in meinem Büro, hatte die Augen geschlossen und versuchte mich auf eine Designfrage zu konzentrieren, als plötzlich irgendjemand an meinem Stuhl herumfummelte. Ich schrak hoch, blickte mich leicht panisch im Büro um und sah: die Bürostuhl-Frau!«, Molyneux macht eine kurze Pause und man ist nicht ganz sicher, ob sie der Rhetorik dient oder dem Anschluss einer zweiten Maus. »Wissen Sie, wer die Bürostuhl-Frau ist? Haben Sie eine? Microsoft bezahlt sie, damit sie jeden Monat vorbei kommt und die Bürostühle ergonomisch korrekt nachjustiert: perfekte Höhe, perfekte Neigung. In diesem Moment dachte ich: Was in aller Welt tue ich hier? All der Komfort, die schönen Büros, die tolle Kantine – es nimmt dir diesen Hunger, einen Teil deiner Leidenschaft. Es saugt dich aus.« Inzwischen steht der Laptop, **Godus** lädt, und Peter Molyneux lässt sich noch mal kurz in die Couch zurückfallen. »Firmen wie EA und Microsoft sind nicht böse«, sagt er, »wir sind schwach.«

AP / JG

»Was in aller Welt tue ich hier?«

Das war 2013

Das vergangene Jahr mag ein spielerisch eher durchschnittliches bis schwaches gewesen sein, aber selten hat sich in der Branche so viel bewegt. Von Petra Schmitz

Auf DVD: Rückblicks-Videos

Zum ersten, zum zweiten und zum dritten. Verkauft! Gleich im Januar 2013 müssen wir uns vom ehemals viertgrößten Publisher der Welt verabschieden. THQ kommt in Einzelteilen unter den Hammer, nachdem der Konzern bereits im Dezember 2012 freiwillig Insolvenz angemeldet hatte. Zu riesig die Investitionen in den vergangenen Jahren in neue Studios und Großprojekte (etwa **Kaos** und **Homefront**), zu klein die Einnahmen. Dazu noch das selbstgeschaukelte Geldgrab eines Mal-Tablets für die Hardcore-Konsolen Xbox 360 und Playstation 3. Relic Entertainment (**Company of Heroes**) gehört vom 22. Januar an Sega, Volition (**Saints Row**) wird Koch Media zugesprochen, die **Homefront**-Marke landet bei Crytek, und Ubisoft schnappt sich das rela-

THQ wird zerlegt

tiv frisch gegründete THQ Studio in Montreal. Der einzige THQ-Teil, der keinen Abnehmer findet, ist Vigil Games aus Austin, Texas und die dazugehörige Marke **Darksiders**. Anfang 2013 stirbt also nicht nur THQ, sondern auch der Tod, zumindest in der Videospiel-Variante. So traurig wie bizarr.

Bizarr auch, was im April seinen Anfang nimmt und sich durchs gesamte Jahr zieht: Da nämlich kündigt die Telekom an, dass

man die Flatrates ab 2016 in sogenannte Volumentarife umwandeln wolle. An einem konkreten Beispiel er-

klärt: Ein Nutzer des DSL-16.000-Anschlusses hätte ab 2016 pro Monat nur 75 Gigabyte Datenvolumen mit der gewohnten Geschwindigkeit zur Verfügung, jede weitere Internetnutzung würde nur noch mit 384 kBit/s durch die Leitung schnecken. Nach

harschen Protesten auch seitens der Regierung wird die gedrosselte Geschwindigkeit später zwar auf 2 Mbit/s angehoben, wäre aber eine schmerzhaft spürbare Einschränkung. Alternativ solle man sich zusätzliche Volumenpakete hinzukaufen. Abgesehen von der Drosselung, die insbesondere für Vielspieler eine Zumutung ist (allein der Download von **Battlefield 3** mit allen Addons schlägt mit 34 Gigabyte zu Buche), birgt der Plan der Telekom noch weitere Probleme. Das Schlagwort Netzneutralität macht die Runde, denn die Angebote der Telekom wie die T-Online-Webseite oder das Streaming-Angebot Entertain sollen nicht zur Anhäufung des monatlichen Inklusiv-Volumens beitragen. Anbieter wie Watchever würden mit einem spürbaren Nachteil gegenüber dem rosa Riesen ins Hintertreffen geraten. Außerdem wäre es komplett vorbei mit Anonymität im Netz, immerhin müsste jede Verbindung akribisch festgehalten werden. Vielen ist das zu viel des Schlechten, die Verbraucherzentrale NRW klagt gegen die geplanten Volumentarife und erhält im Oktober am Landgericht Köln Recht. Im Dezember werden die entsprechenden Klauseln in den Neuverträgen der Telekom gestrichen. Der Kommunikationsanbieter kündigt Anfang 2014 an, dass es weiterhin Flatrates mit unbegrenztem Volumen in gewohnter Geschwindigkeit geben wird, allerdings ab vermutlich 2015 für circa fünf bis zehn Euro mehr im Monat. Zusätzlich wolle man kostengünstigere Volumentarife für Wenignutzer anbieten.

»Lernen's a bisschen! Geschichtel!«, sagte einmal der österreichische Politiker Bruno Kreisky (1911 – 1990) zu einem Journalis-



ten. Leider hat diesen weisen Rat offenbar niemand gegenüber Electronic Arts erwähnt. Nur zehn Monate nach dem Debakel von **Diablo 3** (Error 37) im Mai 2012 legen EA und Maxis mit **Sim City** ein ähnliches Desaster hin. Nach dem verkorksten US-Start am 7. März der Always-On-Städtebausimulation (die eigentlich keine ist) meldet sich der Publisher via Twitter: »Wir arbeiten an einigen Veränderungen, um weitere Probleme zu vermeiden, und sind zuversichtlich, dass Origin bei weiteren internationalen Launches diese Woche stabil bleiben wird.« Mumpitz, wie wir und Tausende andere bald darauf erfahren müssen. Die Server gehen auch in Deutschland unter der Last in die Knie. Glücklicherweise überhaupst ein paar Straßenzüge anlegen kann. Bis er vom Server fliegt und beim nächsten Spielstart bemerkt, dass seine Speicherstände im Datennirwana verschwunden sind. Angesichts der Online-Expertise von Electronic Arts durch **Star Wars: The Old Republic** oder **Warhammer: Online** erscheint uns dieser Murks als umso erstaunlicher. Allerdings schützte Blizzard die Erfahrung mit **World of Warcraft** und dem Battlenet auch nicht vor dem Error-37-Fiasco. Trotz des Online-Zwangs und der daraus resultierenden Probleme, trotz der Bugs und der Mogeleien bei der Simulation sowie der weltweit moderaten Wertungen (Durchschnitt auf Metacritic: 64 Punkte) verkauft sich **Sim City** aber erstaunlich gut; im Mai 2013 meldet EA, die Zwei-Millionen-Grenze durchbrochen zu haben. Und da sage noch mal jemand, Aufbauspiele seien außerhalb von Deutschland mausetot. Trotzdem sind wir uns sicher, dass insbesondere der Online-Zwang höhere Abverkäufe verhindert

Sim City ist wie Diablo 3. Nur anders

hat. Für das 2014 erscheinende **Die Sims 4** wurde diesbezüglich von EA bereits Entwarnung gegeben, keine Always-On-Pflicht. Und auch **Sim City** soll bald so gepatcht werden, dass ein Offline-Betrieb ermöglicht wird. Dass auch die Strategie quicklebendig ist, wenn man mit einem großen Namen und einem daran gekoppelten großen Spiel zu Felde zieht, beweist nur wenige Tage nach **Sim City** Blizzard mit **Starcraft 2: Heart of the Swarm**. Der zweite Teil der Saga verkauft sich in den ersten 48 Stunden über eine Million Mal. **Total War: Rome 2** (September 2013) kann da nicht ganz mithalten und schafft es im ersten Monat auf »nur« 800.000 Exemplare. Angesichts der Absätze eines plattformübergreifenden **Call of Duty** ist das zwar Kleinkram, aber doch ein Beweis dafür, dass gerne totgesungene (PC-)Genres mitnichten über den Jordan sind.

Apropos **Call of Duty**: Es ist November 2013, und die obligatorische Rekordzahl bleibt aus. Zwar meldet Activision schon am 6. November, also einen Tag nach Release, dass Kopien im Gegenwert von einer Milliarde Dollar an die Händler ausgeliefert worden seien, von Verkäufen allerdings ist (bis jetzt) keine Rede. Analysten gehen im Dezember davon aus, dass der Titel signifikant hinter den Vorgängern zurückliegt. Die Rede ist von 19 Prozent hinter **Black Ops 2** und von 32 Prozent hinter **Modern Warfare 3**, obendrein in einem etwas längeren Verkaufszeitraum. **Call of Duty: Ghosts** markiert damit vielleicht nicht das Ende einer beispiellosen Erfolgsgeschichte, aber doch eine Trendwende in der Spielergunst. Dass die Serie schon über Jahre im qualitativ hochwertigen Stillstand verharret, fordert 2013 schließlich



Potenzial verschenkt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

2013 war für mich das Jahr des verschenkten Potenzials. **Sim City** hätte so viel besser sein können und müssen, **Rome 2** ebenso, von **Call of Duty: Ghosts** und **Battlefield 4** will ich gar nicht erst anfangen. Selbst **BioShock Infinite**, das mir am Ende einen größeren Holzhammer ins Gesicht haut als die meisten Filme, Bücher und wütenden Handwerker, selbst diese erzählerische Ausnahmeerscheinung kocht spielerisch nur mit abgestandenem Wasser. Da passt es bestens ins Bild, dass auch die neuen Konsolen keine Innovationsbäume ausreißen – die Virtual-Reality-Brille Oculus Rift ist für mich das echte »Next Gen«. Immerhin eilen die Indie-Entwickler zur Industrie-Ehrenrettung: Ich kann mich nicht erinnern, binnen zwölf Monaten jemals so viele »kleine« Meisterwerke gesehen und gespielt zu haben.

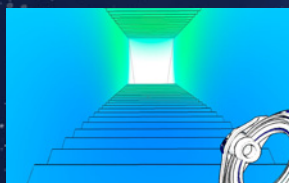
Lieblingsspiel 2013: **Rome 2**. Trotz aller Schwächen habe ich schon über 200 Stunden in den antiken Weltkrieg versenkt – und bin trotzdem noch motiviert.

Enttäuschung 2013: **Rome 2**. Bei aller Motivation zeigt mir das Spiel eben auch ständig, wie viel besser es hätte werden können.

Mein Spielejahr als Gericht: Haggis. Viele Zutaten möchte man lieber vergessen.

seinen Tribut. Und die Tatsache, dass der Shooter selbst auf der neuen Xbox One nur mit der altbekannten und sattgesehenen 720p-Auflösung läuft, dürfte die Absätze ebenfalls nicht sonderlich angekurbelt haben. Außerdem gilt es vor allem auf der stimmungsgewaltigen Videoplattform Youtube als schick, **Call of Duty** schlecht zu finden. Ob das Konglomerat Activision, Infinity

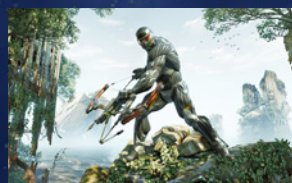
Spiele



Antichamber (84)

Überraschung im Januar:
The Cave (80)

Enttäuschung im Januar:
Omerta: City of Gangsters (59)



Crisis 3 (92)

Überraschung im Februar:
Runner 2: The Future Legend of Rythm Alien (80)

Enttäuschung im Februar:
Aliens: Colonial Marines (59)



Bioshock Infinite (90)

Überraschung im März:
Brütal Legend (82)

Enttäuschung im März:
Sim City (75)*



Don't Starve (82)

Überraschung im April:
Monaco: What's Yours Is Mine (79)

Enttäuschung im April:
Star Trek (49)

News

Bioware fügt in **Star Wars: The Old Republic** die Möglichkeit gleichgeschlechtlicher Beziehungen ein und erntet dafür Kritik. Political Correctness ist für viele wohl ein Atmosphäre-Killer. **Außerdem:** Laut der britischen Boulevard-Zeitung Daily Mirror verursachen Fernsehen und PC-Spiele bei Kindern Krebs. (Anm. d. Red.: Glück gehabt, wir sind alle schon über 18.)

Startschuss zum Konsolen-Kampf: Sony kündigt im Rahmen einer Pressekonferenz seine Next-Gen-Konsole Playstation 4 an – besonders hervorgehoben wird dabei der GAKAI-Streaming-Dienst. **Außerdem:** Crytek kündigt an, sich zu einem reinen Free2Play-Entwickler wandeln zu wollen. Das soll laut Cevat Yerli zwei bis fünf Jahre dauern.

Online-Zwang und Server-Crash beim Launch von **Sim City**, Nominierung zur schlimmsten Firma der USA – der März ist der Monat des PR-Debakels für EA. Zwei Wochen später wirft dessen CEO das Handtuch. So geht's halt nicht. **Außerdem:** Der Erfinder der VR-Brille Oculus Rift warnt davor, das Gerät in betrunkenem Zustand zu nutzen. Guter Tipp!

Gearbox kauft die Home-world-Lizenz aus der verbliebenen Konkursmasse von THQ. Tausende von Spielern schreien ihre Verzweiflung in die Sternennacht. **Außerdem:** Nach dem Fiasko im März »gewinnt« Electronic Arts den Award für das schlechteste Unternehmen in den USA. Zum zweiten Mal! Wir finden's übertrieben.

Ward und Treyarch daraus etwas ableitet und entsprechend handelt – abwarten. Für 2014 ist jedenfalls bereits ein neuer Serienteil angekündigt. Aber eines ist sicher: Eine Fisch-KI und eine Fell-Engine machen noch keinen Blockbuster, sondern sorgen vor allem für Spott und Hohn.

Call of Duty: Ghosts steht damit sinnbildlich für den Rückwärtstrend der Branche. Im ersten Halbjahr 2013 wurden laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) in Deutschland nur 752 Millionen Euro für Spiele ausgegeben. Im ersten Halbjahr 2012 waren es noch 845 Millionen. Den herbsten Rückgang verbuchen die Ausgaben für virtuelle Zusatzangebote, die von 145 Millionen auf 93 Millionen geschrumpft sind. Das erst im letzten Jahr insbesondere von Electronic Arts als Heilsbringer gepriesene Free2Play-Konzept er-



Sim City-Spieler leiden nicht nur unter Bugs und dem Online-Zwang, sondern auch unter kleinen **Karten**. Eine Metropole zu bauen, ist unmöglich.

Ende 2012 folgt dann Bigpoint mit 120 Entlassungen, 2013 erwischt es zunächst Travian: 60 Mitarbeiter weniger und das Browserspiel **Remanum** wird eingestellt. Electronic Arts dreht diversen Facebook-Spielen den Hahn ab und schließt dann auch das deutsche Studio Phenomic (**Spellforce**), das zuletzt **Command & Conquer: Tiberium Alliances** entwickelt hat. Zu schlechter Letzt macht Innogames Ticking Bomb Games und deren in der Closed Beta befindliches Projekt **Kartuga** dicht. Die Gründe für die Krise: eine

Übersättigung des Marktes, Risikokapital-Investitionen ohne die erhofften Gewinne und eine fast schon selbige Ignoranz gegenüber dem wachsenden Mobilmarkt. Wo wir es gerade von Electronic Arts, Free2Play und **Command & Conquer** hatten: Inzwischen hat der Publisher auch die Entwicklung der

Free2Play-Neuaufgabe von **C&C: Generäle** gestoppt und das Studio Victory Games geschlossen. Die Begründung seitens EA: »Das Feedback aus der Alpha-Version ist klar: Wir haben nicht das Spiel gemacht, das die

1.92 Milliarden Euro

Fans da draußen spielen möchten. Deswegen haben wir uns nach vielen Überlegungen dazu entschlossen, die Entwicklung dieser Version des Spiels abubrechen.«

Doch keine Sorge, die Welt ist nicht spiele-müde geworden. Für Deutschland prognostiziert der BIU für das Gesamtjahr eine Umsatzsumme von 1,92 Milliarden Euro, unter anderem dank der neuen Konsolengeneration (zum Vergleich: 2012 waren es insgesamt 1,85 Milliarden), angesichts des müden Launch-Angebots von Playstation 4 und Xbox One tippen wir allerdings auf eine etwas niedrigere Zahl. Die endgültigen Ergebnisse sollen bis Mitte/Ende Februar 2014

Kickstarter startet durch 42.449.011

Euro wurden 2013 allein für Videospiele auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter gesammelt, um damit 446 Titel zu ermöglichen. Das sind 445 Spiele mehr als Call of Duty: Ghosts, das angeblich 200 Millionen Dollar Entwicklungs- und Werbesumme verschlungen hat. Über Kickstarter wäre also gerade mal ein Viertel des Spiels finanziert worden. Tja, so eine Fisch-KI ist nun mal teuer. Zum Vergleich: 2012 waren es 32.216.323 Euro für 297 erfolgreich finanzierte Spiele auf Kickstarter.

scheint angesichts dieser Zahlen nun doch nicht mehr so verlockend. Die Veränderungen im Free2Play-Markt und die Folgen insbesondere für die Browserspiele in Deutschland sprechen nämlich eine andere Sprache. 2011 muss sich schon Gameforge geschrumpfen und stellt mehrere Titel ein,

Übersättigung des Marktes, Risikokapital-Investitionen ohne die erhofften Gewinne und eine fast schon selbige Ignoranz gegenüber dem wachsenden Mobilmarkt. Wo wir es gerade von Electronic Arts, Free2Play und **Command & Conquer** hatten: Inzwischen hat der Publisher auch die Entwicklung der

SPIELE



The Swapper (88)

Überraschung im Mai:
Far Cry 3: Blood Dragon (80)

Enttäuschung im Mai:
The Night of the Rabbit (71)



Company of Heroes 2 (90)

Überraschung im Juni:
Magrunner: Dark Pulse (78)

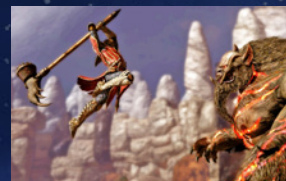
Enttäuschung im Juni:
Ride to Hell: Retribution (23)



Dota 2 (86)

Überraschung im Juli:
The Inner World (80)

Enttäuschung im Juli:
Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge (49)



Castlevania: Lords of Shadow - Ultimate Edition (87)

Überraschung im August:
Final Fantasy 14 Online: A Realm Reborn (83)

Enttäuschung im August:
Tactical Intervention (48)

NEWS

Konsolen-Kampf die Zweite: Die Xbox One wird vorgestellt zusammen mit Region Lock, Gebrauchtspiel-Gebühr und Cloud-Always-On-Firlefanz. Die Spieler laufen Sturm, die japanische Konkurrenz freut's.

Außerdem: Die zweite große deutsche Politiker-LAN findet statt – Philipp »Fipsi« Rösler ist als »Gamer der ersten Stunde« natürlich auch am Start.

Die Gemüter vieler User kochen hoch: Erst der NSA-Überwachungsskandal, dann Kanzlerin Merkel und das digitale Neuland. Das Internet als politischer Zündstoff.

Außerdem: Macht den Verbrauchern: Microsoft rudert zurück und entfernt viele der kritisierten Xbox One-Features (Stichwort »Xbox 180« für eine 180-Grad-Wende).

In den USA bekommen League-of-Legends-E-Sportler in Zukunft das gleiche Sport-Visum wie »richtige« Athleten. Ganz ohne Sprints und Hürdenlauf. Sowas gerne auch in Deutschland. Dann fangen wir auch an, gescheit LoL zu spielen. Fluchen können wir schon.

Außerdem: In Großbritannien werden Anti-Schmuddelkram-Filter gesetzlich verpflichtend.

Die Gamescom 2013 stellt neue Rekorde auf – mit mehr als 340.000 Besuchern gibt's einen Zuwachs von 23 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. 635 Aussteller aus 40 Ländern: ebenfalls ein Rekord.

Außerdem: Minecraft-Schöpfer Markus »Notch« Persson stampft sein Weltraum-Spiel OX10c kurzerhand ein. Leisten kann er sich's, alter Schwede!



Dann lieber Stromausfall

Florian Heider
Junior Redakteur
flo@gamestar.de

2013? Bleiben Sie mir bloß vom Leib mit diesem verfluchten Spielejahr! Da wünsch ich mir Ende 2012 noch vom herzkranzverfetteten Weihnachtsmann, dass er Aliens: Colonial Marines für mich gut machen soll und was bekomme ich? Dead Space 3, Amnesia: A Machine for Pigs, Slender: The Arrival, Flashback und noch so einige andere, die ihr Potenzial in diesem Jahr fröhlich pfeifend die Toilette hinunter gespült haben, während ich mich in Embryonalstellung in den Schlaf weinen musste. Naja, ok, ich sollte auch ein wenig Dankbarkeit zeigen, denn 2013 gab es ja auch noch Ride to Hell: Retribution, und das war so unfassbar schlecht, dass ich sogar wieder ein kleines bisschen lachen konnte.

Lieblingsspiel 2013: Outlast, weil es mir doch noch meine so dringend gebrauchte Ladung Horror verabreichen konnte.

Enttäuschung 2013: Bioshock Infinite, weil mir selbst eine hochinteressante Geschichte und eine extrem atmosphärische Spielwelt nichts bringen, wenn mich die Kämpfe zu Tode langweiligen.

Mein Spielejahr als Gericht: Pichelsteiner. Ich pick mir die paar leckeren Fleischstücke raus und schütte den Rest weg.

vorliegen (wir werden berichten). Außerdem spricht der BIU trotz der Umsatzeinbußen im ersten Halbjahr 2013 von einer Absatzsteigerung im Vergleich zum gleichen Zeitraum in 2012. Dass ein gesteigerter Absatz in diesem Fall aber nicht gleichbedeutend mit einem gesteigerten Umsatz ist, dürfte unter anderem daran liegen, dass große Must-Have-Titel 2013 rar gesät sind

und viele Spieler zu mehr Midprice- oder Budget-Titeln greifen, insbesondere für die alte Konsolengeneration.

Oder die Spieler greifen zu kleineren Indie-Projekten, die spätestens seit **Minecraft** nicht mehr nur in Nischenblogs behandelt werden und über die jeweiligen Entwicklerseiten zu beziehen sind. Steam, schon seit langem eine Heimat für unabhängige Titel, dreht diesbezüglich so richtig auf (Stichworte: »Steam Greenlight« und »Early Access«). Mehr zu Letzterem ab Seite 22.) Und auch auf den Konsolen finden Indies vermehrt statt. Xbox Live Arcade und das PlayStation Network bieten inzwischen viele hochklassige Spiele für kleines Geld als Download an. Im Konsolenkrieg 2013 zieht Sony sogar mit einem extragroßen Herz für Indie-Spiele zu Felde, statt nur auf teure Großprojekte wie **Killzone: Shadow Fall** zu setzen. Auf der Gamescom sehen wir viele interessante Titel wie die beiden Open-World-Abenteuer **Rime** oder **Everybody's Gone to the Rapture**, die exklusiv für die Playstation 4 erscheinen sollen. Dadurch unterstreicht der japanische Konzern noch einmal geschickt, dass seine Next-Gen-Konsole auf Spiele und Spieler ausgerichtet ist, während Microsoft nach der auf TV-Features ausgelegten Erstankündigung der Xbox One zumindest in Europa noch immer mit Image-Problemen zu kämpfen hat.

Im Zuge der Indie-Spiele drängt sich ein weiteres großes Thema für 2013 auf – das bereits 2012 ein großes war und nach unserer aktuellen Einschätzung auch noch 2014 eins sein wird: Kickstarter. Die Zahl der über die Crowdfunding-Plattform finanzierten Projekte steigt signifikant an (siehe Kasten) und zeigt den etablierten Publishern, dass sehr wohl ein Bedarf an Spielen abseits von

Hochglanzproduktionen mit mehrstelligen Millionenbudgets besteht. Kickstarter wird 2013 zum Tummelplatz für Studios mit abgedrehten Ideen, mit neuen Konzepten – oder mit alten. Im April nämlich erreicht der geistige Nachfolger des Oldschool-Rollenspiels **Planescape: Torment** die bis jetzt zweithöchste Crowdfunding-Summe. Für **Torment: Tides of Numenera** von inXile wer-



Mein erstes Mal mit VR!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Für mich war das vergangene Jahr erfreulich spannend. Ich konnte etwa die Einführung zweier neuer Spielkonsolen erleben – von der ersten Ankündigung, über E3-Pressekonferenzen, erste Anspiel-Möglichkeiten bis hin zum Erscheinen. Und auch wenn die neuen Spielkonsolen ja eigentlich nicht wirklich revolutionär sind, so liebte ich doch diesen Sommer voller Spekulationen und Hoffnung. Doch letztendlich stellte eine Sache alles andere in den Schatten: Oculus Rift. Ich durfte zwei Modelle des Virtual-Reality-Headsets ausprobieren und bin seitdem felsenfest davon überzeugt, dass das die Zukunft des Gaming ist.

Lieblingsspiel 2013: Brothers: A Tale of Two Sons, weil es mit sehr wenigen Elementen eine ganz große Geschichte erzählte und mich zu Tränen rührte.

Enttäuschung 2013: Battlefield 4, weil mir der extrem holprige Start gründlich die Lust auf den an sich wirklich tollen Mehrspieler-Modus nahm.

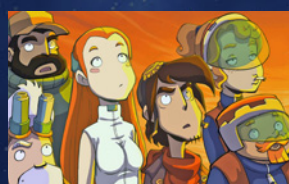
Mein Spielejahr als Gericht: Szechuan Hot Pot – viele Elemente wirken vertraut, manches schmeckt eher doof und irgendwann beißt man auf eine der Pfeffer-Schoten: Krass!



Fifa 14 (91)

Überraschung im September:
Rise of Venice (82)

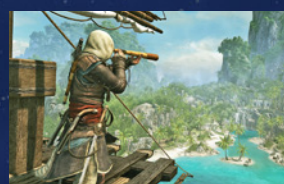
Enttäuschung im September:
Amnesia: A Machine for Pigs (77)



Goodbye Deponia (91)

Überraschung im Oktober:
The Wolf Among Us (82)

Enttäuschung im Oktober:
Fussball Manager 14 (77)



Assassin's Creed 4:
Black Flag (90)

Überraschung im November:
Journey of a Roach (70)

Enttäuschung im November:
X: Rebirth (44)



Civilization 5
Collection (90)

Überraschung im Dezember:
Baphomets Fluch: Der Sündenfall (74)

Enttäuschung im Dezember:
kein Schnee in Bayern

SEPTEMBER

In einem beeindruckenden Video stellt ein Parkour-Athlet Szenen aus Mirror's Edge nach. Gefilmt aus der Ego-Perspektive. Wir sind schwer beeindruckt und wollen sowas auch können, mögen unsere Knochen aber zu sehr.

Außerdem: Blizzard entscheidet sich, Gold- und Echtgeld-Auktionshaus von Diablo 3 einzustampfen. Besser so?

OKTOBER

Wieso sollte es Rockstar anders als Blizzard und Maxis ergehen? Grand Theft Auto Online zickt beim Start gehörig rum. Viele Spieler kommen für Tage nicht auf die Server.

Außerdem: Bioshock-Designer Ken Levine fordert die Welt auf, bitte keine Pornobilder von der jugendlichen Heldin Elizabeth mehr zu entwerfen und im Internet zu veröffentlichen.

NOVEMBER

Als bekannt wird, dass Winamp eingestellt werden soll, ist die Trauer über das Ende eines der beliebtesten Medienplayer des vergangenen Jahrzehnts groß. Und auch wir verdrücken eine Nostalgie-Träne.

Außerdem: Im Fussball Manager 14 steckt nur Teil 13 mit neuen Lizenzen. Alle finden's doof, EA stellt die traditionsreiche Marke kurzerhand ein.

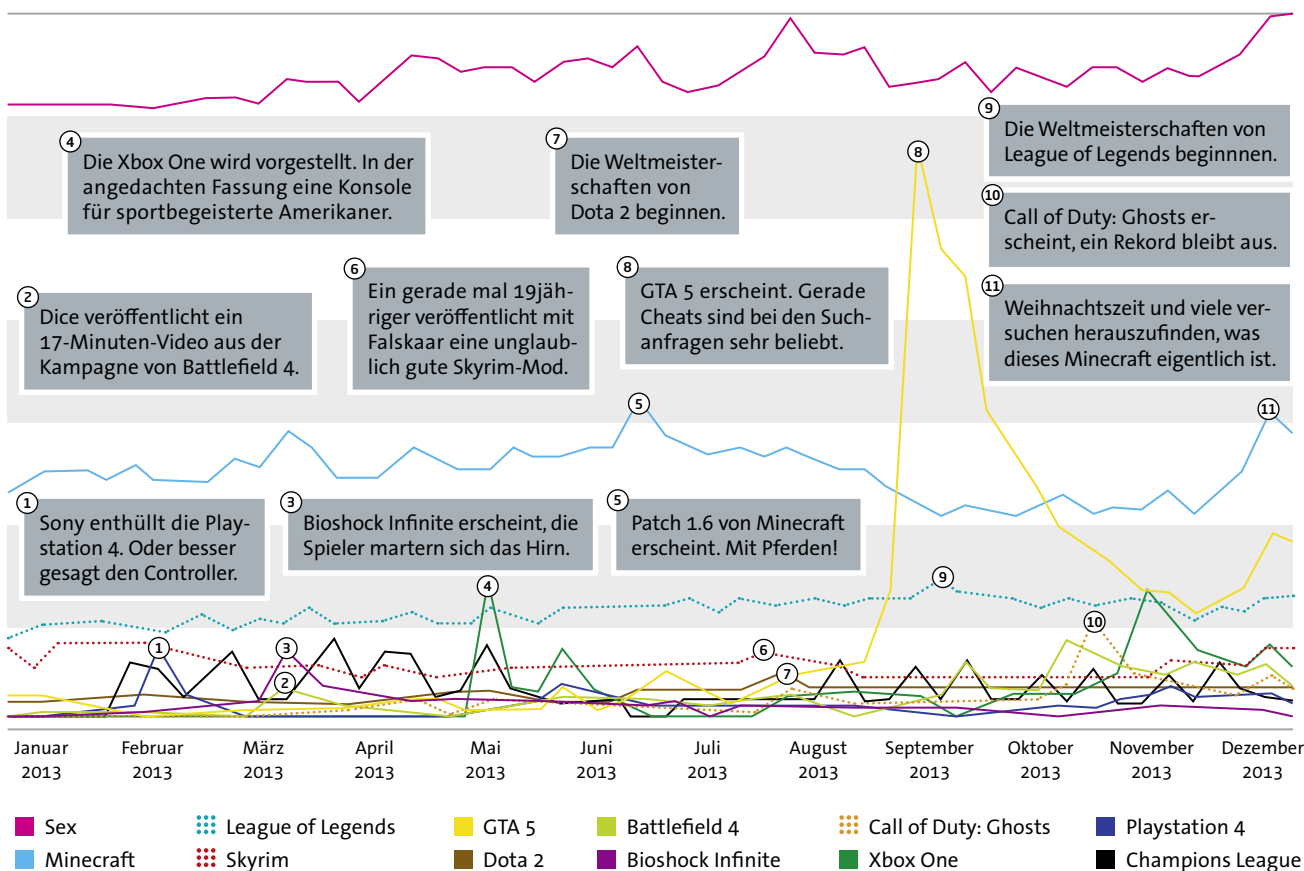
DEZEMBER

Offenbar hacken sich amerikanische und britische Geheimdienste mittlerweile bis nach Azeroth vor. So werden in World of Warcraft zwischen Orks, Elfen und Gnomen auch Terroristen vermutet.

Außerdem: Capcom will sich nach der Kritiker-Klatsche bei Resident Evil 6 auf eine jüngere Zielgruppe konzentrieren. Die alten Fans sind ja eh böse.

Sex schlägt Minecraft schlägt den Rest der Welt

Die Google-Trends 2013 beweisen: **Minecraft** ist nach wie vor eine unschlagbare Macht unter den Spielen und den spielerelevanten Themen. Nur kurz wird der Indie-Hit von **GTA 5** geschlagen. Aber noch ist alles im grünen Bereich, erst wenn **Minecraft** die Kurve der Google-Suche nach Sex schlägt, müssen wir uns ernsthafte Sorgen um den Fortbestand der Menschheit machen. Solange können wir in Ruhe spielen.



Für die Übersichtlichkeit haben wir ein wenig am Maßstab geschraubt. Normalerweise liegt die Sex-Kurve noch deutlich über der von GTA.

den statt der anvisierten 900.000 Dollar über vier Millionen gespendet. Dass ausgerechnet das bisher am höchsten finanzierte Spieleprojekt, nämlich die bereits erhältliche Android-Konsole Ouya, die Erwartungen bisher nicht erfüllen kann, muss dabei kein Indikator für Erfolg oder Misserfolg von kommende Erscheinungen sein. 2014 allerdings wird sich entscheiden, ob Crowdfun-

ein Flop wird, es sei ja schon finanziert. Diese Einstellung kann und darf nicht die allgemeingültige sein, vielmehr sollten gerade Kickstarter-Entwickler ein höheres Ziel anstreben, sonst ist das Thema Crowdfunding und damit die neue, wunderbare Vielfalt schneller vom Tisch als wir »Assassin's Creed 27« sagen können. Crowdfunding befindet sich nach wie vor in einer Testphase und nur, wenn darüber finanzierte Spiele auch erfolgreich sind, werden sich die Studios wieder dauerhaft von den großen Publishern emanzipieren können.

Indie-Games und Kickstarter hin, seltene Must-Have-Produktionen her, auch für 2013 gibt es Rekordzahlen zu verzeichnen. NCsoft legt Ende 2013 aus dem Stand

den erfolgreichsten Start eines Online-Rollenspiels aller Zeiten hin. 18 Millionen registrierte Spieler tummeln sich nur wenige Wochen nach dem Start auf 195 Servern des MMOs **Blade & Soul**, allerdings bisher nur in Asien und deswegen von der westlichen Hemisphäre relativ unbeachtet. Und dann wäre da noch **GTA 5**. Das im September erschienene Gangsterepos generiert in den ersten drei Tagen nach Verkaufsstart sage und schreibe eine Milliarde Dollar Umsatz, Einsamer Spitzenplatz bei den Unter-



Durchschnittlicher Murks

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

2013 wird mir nicht als gutes Spielejahr in Erinnerung bleiben, dafür gab's zu viel Durchschnitt und zu viel Murks bei erhofften Überfliegern. Selbst ein Bioshock: Infinite verbuche ich inzwischen nur noch unter »sehr gut« und nicht mehr unter »ausgezeichnet«. Zu linear alles, zu wenig von dem, was mir die Entwickler im Vorfeld versprochen hatten. Und Battlefield 4 – nun ja, wenn man Bugs und saudoofe Singleplayer mag, sicher ein tolles Erlebnis. Dafür hat mich die Branche köstlich unterhalten: Microsofts Xbox-One-Gewurschtel gegen Sonys für mich völlig überraschende PS4-Lässigkeit, das hatte was. Was aber mal wieder nicht geklappt hat: zum Launch der neuen Konsolen zumindest jeweils ein Must-Have-Spiel anzubieten.

Lieblingsspiel 2013: The Swapper, weil ich seit dem ersten Portal nicht mehr eine solche gelungene Mischung aus schräger Welt und cleverem Rätseldesign erlebt habe.

Enttäuschung 2013: Tomb Raider, weil Laras Sprung zur Superfrau nicht nachvollziehbar, sondern eher so holterdiepolter wirkte.

Mein Spielejahr als Gericht: Brot mit Käse. Sempel zwar, aber lecker. Eigentlich, denn 2013 fehlte mir irgendwie die Butter.

Durchschnittswertung 2013



73,5

Insgesamt testen wir im Jahr 2013 156 Spiele*, den höchsten Schnitt haben die Sportspiele (82,7), den niedrigsten die Aufbauspiele (69,7).

*Inklusive Kontrollbesuche und Online-Tests auf GameStar.de

ding weiterhin im aktuellen Maße beliebt bleibt. Denn nicht nur **Tides of Numenera** soll dann auf den Markt kommen, sondern auch **Wasteland 2** (ebenfalls inXile) und das inzwischen in **Pillars of Eternity** umgetaufte »Project Eternity« (Obsidian), allesamt mit Spenden überhäufte Rollenspiele klassischer Bauart. Ein bisschen unglücklich erscheint uns allerdings, dass ausgerechnet Chris Avellone, Autor und Gamedesigner von **Pillars of Eternity**, in einem Interview zu verstehen gibt, dass es egal sei, ob sein Spiel

Zitat des Jahres

»Heute ist jedes
Gerät always on.
Das ist die Welt, in
der wir leben.«



Microsofts Creative Director Adam Orth verteidigt im April über Twitter die zu Beginn angekündigte Internet-Dauerverbindung der Xbox One. Bald darauf verwirft Microsoft den Plan des »Always on«, der Kurs der Firmenaktien ist nach der Erstankündigung der Konsole und deren Features eingebrochen, die Fans zeigen sich auch wenig begeistert. Eine Woche schon nach dem Twitter-Statement verlässt Orth den Konzern.

haltungsmedien. Wohl nicht ganz unschuldig am Erfolg: das auf 150 Millionen Dollar geschätzte Werbebudget. Die Frage, ob **GTA 5** seinen Weg auf den PC finden wird, kommentieren wir wenig journalistisch mit einem: »Roflcopter!«. Dass frühere Serienteile immer schon portiert wurden, kann man seit **Red Dead Redemption** nicht mehr als Indikator für eine Umsetzung gelten lassen. Insbesondere, wenn man sich anschaut, welchen Anteil (3,5 Prozent) die PC-Version an den Umsätzen von **GTA 4** hatte.

GTA 5: Drei mehr oder minder durch Testosteron getriebene Männer unternehmen auf äußerst männliche Art männliche Dinge.

Crysis 3: ein Mann, ein Kampfanzug, viele tote (männliche?)

Aliens. Logisch, die meisten Spiele werden auch 2013 vom Y-Chromosom bestimmt. Und trotzdem kann man das Jahr ohne große Mühe als Frauenjahr bezeichnen: Kerrigan in **Starcraft: Heart of the Swarm**, Lara in **Tomb Raider**, Jodie im PS3-exklusiven **Beyond: Two Souls**, Ellie im ebenfalls PS3-exklusiven **The Last of Us**, Clementine in der zweiten Staffel von **The Walking Dead**, Elizabeth in **BioShock Infinite**. Selbst in der Solo-Kampagne von **Battlefield 4** (Urks!) erleben wir eine

GTA 5 für den PC? Roflcopter!

taffe Sidekick-Dame und im Multiplayer von **Call of Duty: Ghosts** dürfen wir als weiblicher Charakter andere über den Haufen schießen. Starke Frauenrollen sind 2013 erstaunlich häufig vertreten. Das mag natürlich in dieser Häufung alles Zufall sein, aber der Zufall gefällt uns ausnehmend gut. Allerdings muss man hinzufügen, dass insbesondere Lara in **Tomb Raider** im späteren Verlauf durchaus wieder als Mann in einem Frauenkörper wahrgenommen werden kann. Und dass Elizabeth und Ellie ohne starke Kerle an ihrer Seite trotzdem nicht auskommen. Ein Gleichgewicht zwischen Männer- und Frauenrollen werden wir wahrscheinlich nie erleben, aber die Entwickler sind auf dem richtigen Weg.

Und sonst so? Ohne MOBA und Artverwandte geht's nicht mehr: Varianten des durch die **Warcraft 3**-Mod **Dota** etablierten Spielprinzips schießen wie Pilze aus dem Boden. Valve zückt Mitte des Jahres die finale Version von **Dota 2** und feiert damit riesige Erfolge. Das Free2Play-Spiel knackt sogar den Rekord von **Skyrim** der gleichzeitig in einem Steam-Titel aktiven Spieler. Ungeschlagen in der Spielergunst ist aber nach wie vor **League of Legends**, die Weltmeisterschaft im Oktober in Los Angeles verfolgen 32 Millionen Zuschauer im Stream. Kein Wunder übrigens, dass jetzt auch Blizzard ein Stück vom Kuchen abhaben möchte. 2014 geht **Heroes of the Storm** an den Start und will mit einer entschlackten Mechanik punkten. Apropos Valve: Im September enthüllen die Entwickler und Vertriebsmagier Steam OS und Steam Machine. Beides zusammen soll das Spielen von Steam-Titeln am Fernseher ermöglichen, mit einem völlig schrägen Controller, der statt auf die üblichen Analogsticks auf zwei Mini-Touchpads setzt. Anfang 2014 schon soll's losgehen mit Valves Wohnzimmer-Offensive (mehr dazu ab Seite 122). Wann Oculus Rift die Wohn- und Spielzimmer erobert, ist noch nicht ganz sicher, man munkelt was von Ende 2014, Anfang 2015. Aber dass die Virtual-Reality-Brille die Zukunft des Spielens wird, darüber sind sich alle einig. Oder zumindest die, die bereits die HD-Version auf

ermöglichen, mit einem völlig schrägen Controller, der statt auf die üblichen Analogsticks auf zwei Mini-Touchpads setzt.

Anfang 2014 schon soll's losgehen mit Valves Wohnzimmer-Offensive (mehr dazu ab Seite 122). Wann Oculus Rift die Wohn- und Spielzimmer erobert, ist noch nicht ganz sicher, man munkelt was von Ende 2014, Anfang 2015. Aber dass die Virtual-Reality-Brille die Zukunft des Spielens wird, darüber sind sich alle einig. Oder zumindest die, die bereits die HD-Version auf



Die Solo-Kampagne von **Battlefield 4** entpuppt sich als schlechter Witz, der Multiplayer-Modus wird von Bugs geplagt.



Puh, endlich ist es rum

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamemstar.de

2013 endet mit einem »puh«. Puh, endlich sind die neuen Konsolen draußen, um genau zu sein. Das ganze Next-Gen-Buhel war ja nicht mehr zum Aushalten. Wecken Sie mich bitte, wenn's ein Spiel gibt, für das ich mir eine Playstation 4 oder Xbox One kaufen müsste. Bis dahin träume ich nämlich viel lieber von den guten alten Zeiten – und hoffe aufrichtig, dass sie mit **Star Citizen**, **Wasteland 2**, **Tides of Numenera** oder **Pillars of Eternity** tatsächlich ihren zweiten Frühling erleben. Der Erfolg solcher Crowdfunding-Spiele dürfte für die Zukunft der Branche viel aufschlussreicher sein als jede neue Konsole, die in Wahrheit bloß ein raffiniert getarnter Aldi-PC mit unfassbar viel unnötigem Social-Klimbim ist.

Lieblingsspiel 2013: **Civilization 5**. Mit den beiden Addons und den aktuellen Patches ist aus einem guten Rundenstrategie-Spiel ein wirklich herausragendes geworden.

Enttäuschung 2013: **Colonial Marines**. Wie man eine Lizenz so kolossal in den Sand setzen kann, ist mir immer noch ein Rätsel.

Mein Spielejahr als Gericht: Schlachtplatte. Soll ja Leute geben, die sowas runterkriegen, für mich ist aber (fast) nix dabei.

der E3 ausprobieren können. Obwohl wir uns natürlich fragen, wie es wohl ist, einen realistischen Shooter aus dieser neuen Nahdran-Perspektive zu erleben. Übrigens: Valve baut auch gerade eine VR-Brille. Spannend! Oculus Rift und Shooter, beides gute Stichwörter: Im November verlässt Technik-Visionär und Engine-Guru John Carmack den Traditionsentwickler id Software Richtung Virtual-Reality-Brille, im Juni hatte schon Todd Hollenshead seinen Job als Präsident der Firma an den Nagel gehängt. Jetzt bleibt id Software nur noch Tim Willits als Gallionsfigur. Mal schauen, wie sich Carmacks Weggang auf die Firma und kommende Titel (**Doom 4**) auswirkt. Im April schmuggelt der Entwickler Greenheart Games eine manipulierte Version seines Spiels **Game Dev Tycoon** in die Tauschbörsen. In der »Raubkopie« wird das vom Spieler aufgebaute Videospiel-Imperium bald von Software-Piraten in den Ruin getrieben. Viele (Hust!) Nutzer empören sich darüber in Foren. Empörung auch, weil Disney im April LucasArts dicht macht. Zumal viele auf neue und tolle Spiele gehofft hatten, nachdem sich der Medienkonzern den Entwickler im Oktober 2012 zusammen mit LucasFilm für vier Milliarden Dollar unter den Nagel gerissen hatte. Aber vielleicht wird es mal Zeit, dass wir uns von unseren alten Helden verabschieden und Platz für neue machen. Die Branche befindet sich aktuell in einem Wandel, dem spannendsten seit vielen Jahren. Wir erleben eine Art Goldgräberstimmung mit viel Mut, viel Freiheit und viel Risiko. Und wer weiß, vielleicht schlummert ja irgendwo auf Kickstarter ein neues LucasArts, nur unter anderem Namen und unabhängig. Das wäre toll! **PET**

Hall of Fame

Magic Carpet

Was für ein Bomben-Teppich! 1994 kombiniert Peter Molyneux ein Actionspiel mit tak-
tischen Elementen, Terraforming, einer Prise Populous und ganz viel Magie. Ach ja, in
3D ist das alles auch. Kurzum: Ich bin verzaubert. Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

So, jetzt ist es passiert. Nach all den Jahren. Mir ist schlecht, richtig schlecht. Von einem Spiel. Immer wieder habe ich sie belächelt, meine Freunde und Kollegen, die nach zwei Matches **Quake**, **Doom** oder **Battlefield** aufgeben mussten, weil ihnen übel wurde. »Sorry, Motion Sickness!«, haben sie dann gemurmelt. »Pah, Ausrede!«, habe ich gedacht. Sogar der id-Software-Gründer John Carmack hat mal zugegeben, dass die Spieler bei den langen Energietrampolin-Sprüngen in **Quake 3** ursprünglich automatisch einen Salto machen sollten – doch ihm wurde dabei selber so übel, dass das Purzelbaum-Feature ganz schnell wieder rausflog.

Dagegen ist der Grund für meine Motion Sickness fast schon peinlich. Denn mich erwischt es bei **Magic Carpet**, fast 20 Jahre nach seinem Erscheinen. Damals habe ich Bullfrogs Teppichklopfer stundenlang am Stück gespielt. Heute macht mich die Kombination aus Briefmarken-Auflösung (320 mal 200!), Highspeed-Flügen, rasantem Geschoss-Ausweichen und Wasserreflexio-

nen nach ein paar Minuten betüddelt in der Birne. Aber: Es ist mir völlig egal! Weil mich das Spiel nämlich auch nach zwei Jahrzehnten noch unglaublich fesselt. Denn schon damals hat Peter Molyneux mit seinen Ochsenfröschen genau meine Lieblingsgenres kombiniert: Action, Flugsimulation, Strategie, eingetütet in eine 3D-Welt voll fieser Fantasy-Viecher.

Technisch gesehen hätte ich mich vermutlich schon in **Magic Carpet** verguckt, wenn ich einfach nur darin rumfliegen und ballern könnte: Im Tiefflug rase ich über Sand- und Wasserwüsten, durch Oasen und Schluchten. Aus einem Arsenal mit 24 Zaubersprüchen kann ich zwei auf die Maustasten legen – etwa Feuerbälle oder einen dicken Meteoreinschlag. Und schon fühlt sich der fliegende Teppich wie eine fliegende Festung auf Speed an, wie die damals schwer angesagten Flugsimulationen und Flieger-Actionspiele – schließlich ist 1994 auch das Jahr von Origins **Pacific Strike** und Microproses **Fleet Defender**. Klar, der fliegende Teppich steuert sich auch ohne Handbuchstudium und bildschirmfüllende Cockpit-Anzeigen, einfach per Maus und Richtungstasten, mit dem Gamepad oder, viel cooler, per Joystick. Dabei ist der eigene Teppich nicht mal zu sehen, ich schwebe

Deswegen legendär

- ✱ einzigartiger Genre-Mix
- ✱ technisch top
- ✱ unzählige Taktiken
- ✱ rasanter Spielablauf

quasi wie im Beobachtungsmodus eines heutigen Multiplayer-Shooters einfach in der Ego-Ansicht über der Landschaft.

Doch das rasant-simple Rumfliegen und Feuerballballern bildet eben nur einen Teil des Gesamtpakets. Denn **Magic Carpet** ist auch verflüxt taktisch. Um eine der 50 Spielwelten (sprich: Levels) zu knacken, muss ich genug Mana sammeln. Das liegt in Kugelform am Boden rum, und je größer die Kugel, desto mehr Mana enthält sie. Also einfach drüberfliegen, fertig? Von wegen! Erstens: Mana muss ich per Fesselballon auf sammeln lassen, der automatisch über die Karte fährt und die Kugeln aufsaugt. Zweitens: Ein Ballon sammelt nur diejenigen Kugeln, die ich vorher per Zauber weiß eingefärbt habe – herrenloses Mana hingegen ist golden und wird vom Ballon schnöde ignoriert. Drittens: Ein Ballon braucht eine Burg als Stützpunkt, um



Unser **Vulkan-Zauber** verformt nicht nur das Gelände – seine Lavabrocken zünden auch den Wald an.



Wettrennen ums Mana: Wir beharren den feindlichen Zauberer, während unsere **Ballons** die eingefärbten Kugeln aufsaugen.



Feurio! Ein Meteoreinschlag haut das **Meeresungeheuer** in die Knie. Unseren Computer übrigens auch.



Die **taktische Übersicht** zeigt die Position von Mana, Ballons, Burgen. Rechts die 24 Zauber.

Mana abzuladen – und in vielen Levels muss ich die erstmal herbeizaubern. Später kann ich die Burg sogar mehrfach vergrößern, dann fasst sie nicht nur mehr Ballons, sondern auch Bogenschützen, die Angreifer mit Pfeilen spicken. Viertens: Manabolle liegen nicht einfach rum und warten, bis ich mit dem Anpinzel-Zauber vorbeifliege. Nein, ich muss Gegner erlegen, die dann die begehrten Kugeln plumpsen lassen: Das Bestiarium besteht unter anderem aus einzeln harmlosen, im Schwarm aber schnell tödlichen Geiern und Riesenbienen, aus Greifen und **Dune**-artigen Würmern, bis hin zu Feuerdrachen und Felsen-schleuder-Trollen. Fünftens: Schon nach wenigen Levels gesellt sich der erste Magier-Konkurrent zu mir, er bringt gleich Burg und Ballon mit. Und jetzt wird's endgültig hektisch: Weil der böse Berufskollege ebenfalls Mana braucht, stürzen wir uns auf jede goldene Kugel, die wir einfärben können. Wir schießen uns gegenseitig vom Teppich, blitzen unsere Ballons vom Himmel (die dann ihre bisherige Beute fallen lassen), bombardieren todesmutig die feindliche Burg. **Magic Carpet** hat jetzt schon ungefähr so viel Leerlauf wie ein Amazon-Versandlager zwei Tage vor Weihnachten. Und dabei habe ich die Multiplayer-Matches mit acht (!) menschlichen Teppichreitern noch nicht mal erwähnt ...

Fliegende Festung auf Speed

Noch kniffliger wird das Ganze, weil beim Solo-Teppichfliegen nicht alle 24 Zauber sofort verfügbar sind, sondern erst nach und nach mit Levelfortschritt hinzukommen. Anfangs liegen die begehrten Zaubersprüche-Amphoren noch gut erreichbar in Steinkreisen à la Stonehenge, später auch mal mitten in einem Monstergebiet, in das ich unvermittelt per Teleporter-Tor platze. Ab Welt 27 stoßen Hobbymagier fieserweise auf Mana-Vampire, die bereits gelernte Sprüche einfach aufsaugen. Und was das für Sprüche sind! Zu dem popeligen Anfänger-Feuerbällchen, mit dem ich schon bei der Abwehr eines einfachen Geier-Angriffs mehrere Schüsse brauche, gesellen sich später Meteoreinschläge, Feuerwände, Blitze und Schnellfeuerfeuerbälle. Ich kann meinen Teppich mit einem Vorwärts- und Rückwärtsturbo beschleunigen, mich unsichtbar machen, Mana in der Umgebung zu einer einzigen Riesenkugel formen, die mein Ballon mit einem Happs aufsaugt. Apropos formen: Am eindrucksvollsten sind Terraforming-Zauber. Feindburgen schimpfen zum Beispiel über meinen Vulkanausbruch, der das 3D-Gelände aufplustert, die Festung demoliert und dann feurige Brocken ausspuckt, die weiteren Schaden anrichten. Gegnermassen ziehe ich per Erdbeben-Hexerei buchstäblich den Boden unter den Füßen weg, der Qua-

ke-Zauber erzeugt einen riesigen Riss im Boden. Beide Sprüche gab's bei Peter Molyneux zwar schon fünf Jahre zuvor im Götter-Aufbauspiel **Populous**. Aber wie unfassbar viel imposanter sehen die 3D-Zauber jetzt im Vergleich zum isometrischen Pixelhaufen von 1989 aus! Teppich-Feuerbälle reißen sogar kleine Krater ins Gelände!

Ja, auch technisch ist **Magic Carpet** ein Meilenstein. Das Spiel unterstützt nicht nur die im Vorjahr auf der CeBit vorgestellten Pentium-Prozessoren, sondern auch 3D-Brillen. Leider hatte ich damals weder den Prozessor noch so eine ulkige Brille, musste also auf sagenhafte 640 mal 480 Pixel und die dritte Dimension verzichten. Meine Güte, sogar einen Virtual-Reality-Helm hätte ich mir zur besseren Teppich-Immersion über den Kopf stülpen können. Natürlich hatte damals kein Mensch so ein Ding, Molyneux unterstützt es trotzdem – weil er's kann! Aber auch ohne diesen neu-modischen Firlefanz zieht mich **Magic Carpet** magisch an. Allein schon die Physik ist toll: Da kullern und hüpfen Manakugeln haufenweise bergab in Kühlen oder platschen ins Wasser, meine Feuerbälle lösen Waldbrände aus, die um sich greifen, oder erzeugen Fontänen im Wasser. Es gibt Reflexionen, Schatten, Verwisch-Effekte – also eigentlich alles, was mir damals schon eine übelste Motion Sickness hätte verpassen müssen. Aber da habe ich ja auch noch mehr Bier vertragen. Martin Deppe / GR



Dreierduell der Zauberer: Bis zu acht Spieler gleichzeitig können sich um Mana und Burgen kloppen.

Magic Carpet Actionspiel

PUBLISHER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Bullfrog Productions
QUELLE	Download
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	486er mit 4 MB RAM
SO LÄUFT'S	Das Hauptprogramm gibt's unter anderem bei Goodoldgames.com zum Download (Magic Carpet Plus, enthält auch die Erweiterung Hidden Worlds). Das Spiel funktioniert mit dem Tool DOS-Box problemlos, Good Old Games liefert die korrekten Einstellungen gleich mit. Im optionalen Pentium-Modus (640 mal 480 Bildpunkte statt 320 mal 200) ruckelt es allerdings bis heute heftigst.

Fazit Spielerisch top, kommerziell Flop: Die Teppich-Simulation ist eines der meist-unterschätzten Spiele der Geschichte.

Hardware News

Razer zeigt ölgeköhltes, modulares PC-System

Unter dem Namen »Project Christine« hat Razer auf der Messe »CES« 2014 in Las Vegas ein modulares, komplett mit Mineralöl gekühltes PC-System vorgestellt. Herzstück des futuristisch designten Gehäuses stellt die Mittelkonsole dar, an sie lassen sich mittels PCI-Express-Stecker einzelne Module anschließen. Das vereinfacht vor allem das Aufrüsten, weil hierfür lediglich das entsprechende Modul ausgetauscht beziehungsweise ergänzt werden muss. Die Kühlung von »Project Christine« soll Razer zufolge mittels Mineralöl und komplett lautlos erfolgen, die Flüssigkeit wird über die Mittelkonsole in die einzelnen Module gepumpt. Razer kann sich auch eine Art Abo- und Tausch-Modell für die Module vorstellen, wodurch der (zahlende) Kunde mit »Project Christine« stets auf dem aktuellen Stand der Technik wäre. Derzeit stellt »Project Christine« aber lediglich eine Konzeptstudie dar, bis zur Marktreife dauert es noch mindestens zwei Jahre. Allerdings arbeitet Razer bereits mit Firmen wie Intel und AMD zusammen, um die einzelnen Komponenten an die Module anzupassen – woran auch der (bis dato noch fragliche) Erfolg des Projektes hängen dürfte. **JP**



Razers Konzeptstudie eines modularen PCs namens »Project Christine« will besonders aufrüstkundlich sein, da sich die Module einfach tauschen lassen sollen – noch ist das aber Zukunftsmusik.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	Geforce GTX 560	Geforce GTX 670

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details
Battlefield 4	1680x1050, niedrig, FXAA mittel, SSAO, 3 GB RAM	1920x1080, hohe Details, FXAA mittel, SSAO	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Call of Duty: Ghosts	1920x1080, minimal, FXAA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, hohe Details, 2x AA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
Total War: Rome 2	1680x1050, mittlere Details, keine Kantenglättung	1920x1080, hohe Details, keine Kantenglättung	1920x1080, ultra Details mit Kantenglättung

Spiele-PCs

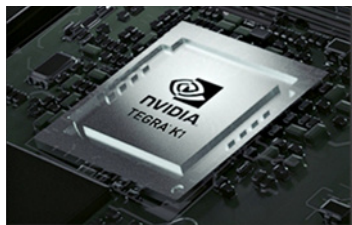
Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 200	GTX 260 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A. HD 6850 150 € HD 5850 k.A. HD 6870 140 €	HD 5870 k.A. HD 6950 k.A. HD 6970 k.A.	HD 6990 k.A.
Geforce 400/500	GTS 450 80 € GTX 550 Ti k.A. GTX 460 k.A. GTX 560 k.A.	GTX 560 Ti k.A. GTX 570 k.A. GTX 580 k.A.	GTX 590 k.A.
Radeon HD 7000	HD 7730 70 € HD 7750 80 € HD 7770 110 € HD 7790 130 €	HD 7850 150 € HD 7870 180 € HD 7950 250 €	HD 7950 Boost 250 € HD 7970 320 € HD 7970 GHz 350 € HD 7990 700 €
Geforce 600/700	GTX 650 110 € GTX 650 Ti 120 €	GTX 650 Ti Boost 140 € GTX 660 180 € GTX 660 Ti 230 € GTX 670 250 €	GTX 670 300 € GTX 680 340 € GTX 770 350 € GTX Titan 900 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon II/Phenom II	X2 555 70 € X3 720 k.A. X4 925 k.A.	X4 965 90 € X4 980 k.A. X6 1100T k.A.	
FX	4100 90 € 4170 120 €	6100 100 € 6300 120 € 8120 140 € 8150 170 € 8350 180 €	
Core 2	E6600 k.A. E8500 k.A. Q6600 k.A. Q9400 k.A.	Q9650 k.A.	
Core i	i3 540 k.A. i5 650 k.A.	i5 760 k.A. i7 920 k.A. i5 3450 170 € i5 2500 200 €	i5 3570K 210 € i7 2600K 280 € i7 3770K 300 € i7 3960X 900 €
Core i »Haswell«		i5 4430 170 € i5 4570 180 € i5 4670 195 €	i5 4670K 210 € i7 4770 270 € i7 4770K 300 € i7 4960X 950 €

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten 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.



Der mit fünf Watt Verbrauch sehr sparsame **Nvidia Tegra K1** nutzt die aus Desktop-Grafikkarten bekannte **Kepler-Architektur** und soll Tablets in Sachen 3D-Leistung enorm beschleunigen.

Kepler-Grafikchip für Tablets

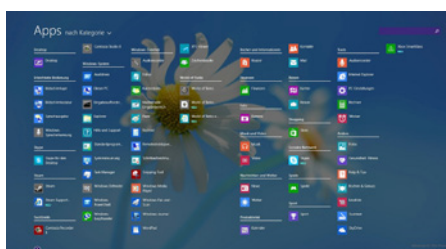
Mit dem neuen System-on-Chip (»SoC«) **Tegra K1** will Nvidia die Grafikleistung von mobilen Endgeräten wie Tablets spürbar erhöhen und die grafischen Unterschiede zwischen mobilem und stationärem Spielen erheblich verkleinern. Der **K1** nutzt die schon aus dem **Tegra 4** bekannte CPU, bestehend aus vier ARM Cortex A15-Kernen (plus einem energiesparenden fünften Kern), die mit maximal 2,3 GHz getaktet werden. Die Grafikeinheit basiert auf der Kepler-Architektur der GeForce GTX 600/700 und unterstützt DirectX 11, OpenGL 4.4 sowie Cuda. Laut Nvidia soll der **Tegra K1** mit seinen 192 Shader-Einheiten sogar die Leistungsfähigkeit der **Playstation 3** und **Xbox 360** übertreffen. In ersten Tests konnte sich der **K1** in grafiklastigen Benchmarks deutlich von anderen mobilen Prozessoren wie Apples **A7**, Qualcomms **Snapdragon 800** und sogar einem Intel **Core i5 4200U** mit integrierter HD-4400-Grafik absetzen. Neben der für das erste Halbjahr 2014 geplanten Einführung der 32-Bit Version des **Tegra K1** soll im Laufe des Jahres auch eine 64-Bit-Version mit leistungsstärkerer CPU erscheinen. **LM**

Schneller G-Sync-Monitor von Asus

Monitore mit einer höheren Auflösung als Full HD sind oft nur bedingt für Spieler geeignet, da sie meist über eine vergleichsweise langsame Reaktionszeit verfügen. Anders der jüngst vorgestellte Asus **ROG Swift PG278Q**: Trotz eines 27-Zoll-TN-Panels mit der hohen Auflösung von 2560x1440 Pixeln erreicht er laut Hersteller eine Reaktionszeit von einer Millisekunde. Das von Asus bescheiden als »ultimativer Gaming-Monitor« bezeichnete Display kann außerdem bis zu 120 Bilder pro Sekunde darstellen und unterstützt Nvidias neue G-Sync-Technik, um dem sogenannten »Tearing« vorzubeugen (mehr dazu auf Seite 117). Einzige Anschlussmöglichkeit an den PC ist ein Displayport, weil G-Sync momentan nur über diese Schnittstelle funktioniert. Der Preis wird mit 800 US-Dollar angegeben, Marktstart ist voraussichtlich im zweiten Quartal 2014. **NR**



Der Asus ROG Swift PG278Q mit 27-Zoll-Diagonale, 2.560x1.440 Pixel Auflösung sowie 120-Hertz-TN-Panel ist einer der ersten Monitore mit Unterstützung von Nvidias neuer G-Sync-Technik.



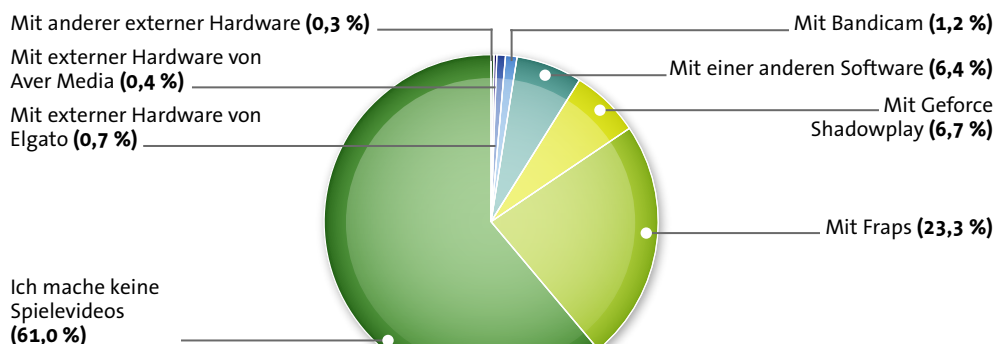
Windows 9 soll angeblich ein generalüberholtes Startmenü bekommen – **Windows 8.1** ist trotz Verbesserungen immer noch deutlich unbeliebter als **Windows 7**.

Windows 9 kommt 2015

Laut ersten Gerüchten plant Microsoft, im April 2015 eine neue Version von Windows auf den Markt zu bringen. Bei dem bislang unter dem Codenamen »Threshold« entwickelten Betriebssystem kommt erneut die mit **Windows 8** eingeführte Kacheloberfläche »Modern-UI« zum Einsatz, sie soll aber besser konfigurierbar werden. So ist es künftig unter anderem möglich, die bisher auf die »Modern-UI« beschränkten Apps auch über den klassischen Desktop zu nutzen. Ein verbessertes Startmenü soll es mit **Windows 9** ebenfalls geben. Microsoft setzt also vermutlich den schon mit **Windows 8.1** eingeschlagenen Weg fort und gibt dem klassischen Desktop wieder mehr Gewicht. Ein Schritt, der sicher auf die lautstarke Kritik der zahlreichen Nutzer von Desktop-PCs zurückzuführen ist – der Marktanteil von **Windows 8.1** liegt nach wie vor nur bei etwa 20 Prozent (**Windows 7**: 60 Prozent). **LM**

Womit nehmen Sie Ihre Spielevideos auf?

Fast zwei Drittel unserer Leser nehmen gar keine Spielevideos auf. Falls doch aufgezeichnet wird, kommt in den meisten Fällen **Fraps** zum Einsatz. Immerhin 6,7 Prozent nutzen bereits **GeForce Shadowplay**, das erst seit kurzem verfügbar ist und die Videos komprimiert abspeichert. Auf externe Hardware greifen insgesamt nur 1,4 Prozent unserer Leser zurück.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.392 Stimmen

News-Ticker

Samsung: Eines der Hauptprobleme bei der Bereitstellung von 4K-Inhalten: Die riesigen Datenmengen. Samsung hat Gerüchten zufolge eine (nicht ganz uneigennützige) Lösung parat: Das 4K-Material soll teilweise per Festplatte an den Mann gebracht werden. Aus unserer Sicht maximal eine Übergangslösung.

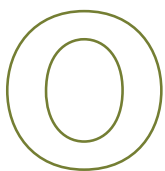
EVGA: Der bislang vor allem für seine Nvidia-Grafikkarten bekannte US-Hersteller EVGA hat seine erste Gaming-Maus vorgestellt, die **Torq X10**. Ihren Namen verdankt sie einer Torx-Schraube auf der Rückseite, über die sich die Höhe des Gehäuses anpassen lässt.

Hardware-Trends 2014

Inhalt

- 114 Prozessoren
- 116 Grafikkarten
- 118 Mobile
- 119 VR, 4K und Internet

In den eigentlichen Kernbereichen der Spiele-Hardware gab es vergangenes Jahr wenig Spektakuläres, Grafikkarten und Prozessoren wurden nur schneller. Das wird sich zwar auch 2014 kaum ändern - trotzdem verspricht das kommende Jahr, eines der spannendsten für PC-Spieler zu werden. Von Florian Klein



berflächlich betrachtet war 2013 ein relativ langweiliges Jahr in Sachen PC-Hardware für Spieler, zumindest was die traditionell wichtigsten Komponenten eines Spiele-PCs betrifft. Intels Haswell-Prozessoren (Core i 4xxx) gehen aufgrund der nur minimal überarbeiteten Mikroarchitektur höchstens gerade so als neue Generation durch, vor allem der Leistungsunterschied zu den teils bereits seit drei Jahren erhältlichen Sandy und Ivy Bridge-Vorgängern ist angesichts der verstrichenen Zeit gering. Die CPU-Sparte von AMD hat sich vergangenes Jahr augenscheinlich auf das Geschäft mit den hausei-

genen APUs («Accelerated Processing Unit», AMDs Bezeichnung für die Prozessoren mit integrierter DX-11-Grafikeinheit der A-Serie) konzentriert und brachte 2013 nur kleinere Updates der für Spieler wesentlich interessanteren FX-Prozessoren.

Bei den Grafikkarten herrschte ebenfalls hauptsächlich Modellpflege vor, wenigstens stieg die 3D-Leistung pro Euro dank AMDs R-Serie (und der folgenden Preissenkungen von Nvidia) deutlich an, auch wenn die Karten technisch gesehen größtenteils alte Bekannte mit geändertem Namen sind. Allerdings steht 2014 bei den GeForce-Platinen ein Nachfolger der seit der GTX-600-Generation aktuellen Kepler-Architektur mit dem Codenamen »Maxwell« an. Und sowohl AMD als auch Nvidia wagen voraussichtlich den Umstieg von der momentanen 28-Nanometer-Fertigung auf den neuen 20-Nanometer-Prozess für ihre Grafikchips. DirectX 11.2 bleibt aber nach wie vor die Schnittstelle der Wahl,

Endlich neue Konsolen

2014 genau in Sachen Prozessoren und Grafikkarten vorhaben, lesen Sie in den Einzelartikeln direkt im Anschluss.

Trotz der weitgehenden Innovationslosigkeit bei CPUs und Grafikkarten im vergangenen Jahr waren die Abgesänge auf den PC als Spieleplattform beim Erscheinen der **Playstation 4** und der **Xbox One** im November 2013 erstaunlich zaghaft. Kein Wunder, setzen beide Konsolen doch nun auf PC-Hardware mit x86-Prozessor sowie DirectX-11-Grafik, was den PC als Spielmaschine letztendlich

nur stärken kann. Zum einen werden dank der acht (relativ langsamen) Rechenkerne der in **Playstation 4** und **Xbox One** werkeln AMD-APUs auch die in Spiele-PCs vorherrschenden Vierkern-CPU von verstärkter Multi-Core-Anpassung der Spiele-Engines profitieren. Zum anderen erreicht die Grafik der zahlreichen Multiplattform-Titel dank der DirectX-11-Grafikeinheit der neuen Konsolen endlich das technische (wenn auch nicht das leistungsmäßige) Niveau des PC und wird einen im Laufe des Jahres immer stärker spürbaren Qualitätssprung nach vorne machen.

Schöner wird das Spielen in den kommenden Monaten auch durch eine ganze Reihe Verbesserungen bei der Monitortechnolo-



Die SSD-Preise fallen 2014 weiter, sodass auch Modelle mit 250 GByte Kapazität die 100-Euro-Marke erreichen. Allerdings wird der Markt zunehmend von Herstellern mit eigener Speicherfertigung wie Samsung und Sandisk beherrscht.

auch wenn AMDs Mantle-Alternative wohl mehr Unterstützung finden wird als ursprünglich erwartet. Was AMD, Intel und Nvidia

gie, wodurch zunehmend mehr Auswahl für Spieler entsteht. In den vergangenen Jahren wurden die Displays zwar langsam größer, setzen aber größtenteils auf die in Sachen Bildqualität eingeschränkten TN-Panels. Mittlerweile haben Sie die Wahl zwischen erschwinglichen IPS- oder VA-Modellen mit deutlich besserer Bildqualität und trotzdem spieleaugenlichen Reaktionszeiten oder extrem beschleunigten TN-Panels mit 144 statt der üblichen 60 Bilder pro Sekunde. 2014 wird sich diese Auswahl noch erheblich vergrößern und zudem durch die in den Massenmarkt drängenden, extrem hochauflösenden 4K-Monitore erweitert.



PC-exklusiv: Die Community hat maßgeblichen Einfluss darauf, welche Hardware entwickelt wird – die 3D-Brille Oculus Rift ist eines der **meist erwarteten Hardware-Produkte 2014**.

Die größten Innovationen erlebt der Spiele-PC aber abseits der traditionellen Kernkomponenten und der Multi-Millionen-Titel von großen Publishern. Indie-Spiele, entwickelt von einer Handvoll Programmierern, übertrafen die großen Marken in Sachen Popularität aufgrund ihrer innovativen Konzepte und des enormen Spielspaßes abseits des Mainstreams im vergangenen Jahr um ein Vielfaches. Und dank Community-Finanzierung entstehen sogar mehrere Millionen Dollar teure Produktionen wie **Star Citizen** abseits der gängigen Entwicklungswege. Aber nicht nur Spiele profitieren von der Offenheit des PC als der flexibelsten Spiele-Plattform, die sich

Abseits des Mainstreams

am schnellsten an die sich ständig ändernden Gegebenheiten anpasst und dank ihrer Flexibilität die meisten neuen Trends erschafft. Auch die VR-Brille (»VR« für »virtuelle Realität«) Oculus Rift entstand durch die Investition Tausender von der Idee Begeisterter und ist nun eines der meist erwarteten Hardware-Produkte 2014 für Spieler.

Kleine Indie-Entwickler und Kickstarter-Finanzierung durch die Community verändern die gewohnte Spielelandschaft rund um den PC immer schneller. Mit Valve schickt sich dazu einer der größten (sprich: finanzstärksten) Akteure im Markt der PC-Spiele an, die traditionelle Trennung

hinsichtlich des bevorzugten Einsatzortes zwischen PC (Schreibtisch) und Spielkonsole (Couch) im Laufe des Jahres möglichst aufzulösen. Steam Machines, Steam OS und Steam Streaming lauten die Schlagworte, mit denen Valve noch 2014 die Voraussetzungen schaffen will, PC-Spiele auf Wunsch problemlos auch im Wohnzimmer am TV zu genießen. Dank der potenziell besseren (PC-)Grafik sowie der im Vergleich zu **Playstation 4** und **Xbox One** erheblich günstigeren Spielepreise dürfte das den einen oder anderen überzeugen, 2014 doch auch im Wohnzimmer lieber auf dem PC statt auf einer Konsole zu spielen. Eine detaillierte Analyse von Valves Plänen für die Zukunft des PC-Spielens finden Sie im Steam-Report nach unseren Hardware-Trends 2014. **EK**



REVOLUTION X't NETZTEIL FÜR STABILE GAMING-POWER

430W / 530W / 630W / 730W

Hocheffizient (80 PLUS® Gold)

Leiser 139-mm-Twister-Lüfter

Haswell-Support durch Zero Load Design

Beste Enermax-Qualität für 24/7 @ 40°C

Starke 12V-Schiene für starke CPUs + GPUs

Flachbandkabel für bequeme Kabelführung



LIQTECH FLÜSSIGKÜHLER FÜR KÜHLE GAMING-POWER

Hochwertiger Aluminiumkühlkörper

Patentierte Shunt-Channel-Technologie

Neuer, durchsatzstarker Twister-Lüfter

APS: Variierbares Drehzahlenspektrum

Haswell Ready! Unterstützt alle AMD® + Intel® CPUs

ENERMAX AHEAD OF THE GAME

IVEKTOR ATX MIDI TOWER FÜR VOLLE GAMING-POWER

Soft-Grip-Beschichtung

Flexibles Kühlsystem

Drehzahlregler

2x USB 3.0 / 2x USB 2.0

Platz für 240-mm-Radiatoren

Bis zu 7x 2,5"/3,5" SSD/HDD

Modularer Laufwerksschacht

In Schwarz und Weiß



Trends Prozessoren

Für PC-Spieler sieht es in Sachen Prozessoren 2014 eher mau aus, einzig Intel bringt ein paar nennenswerte CPUs auf den Markt. Dafür stehen immerhin neue Schnittstellen wie SATA Express und USB 3.1 ins Haus. Von Nils Raettig

AMD: Desktop-Prozessoren am Ende?

Während AMD weiter fleißig neue APUs mit integrierter Grafikeinheit auf den Markt bringt, tut sich bei den für Spieler wesentlich interessanteren FX-Prozessoren 2014 vermutlich nichts.

Letztes Jahr gab es von AMD für Spieler lediglich einige höher getaktete FX-CPU mit »Piledriver«-Kern, deren erste Ableger bereits Ende 2012 auf den Markt gekommen sind. Die neue Mikroarchitektur »Steamroller« wird es jüngsten Roadmaps von AMD zufolge vorerst nur in Form von »Kaveri«-APUs (»Advanced Processing Unit«, AMDs Bezeichnung für CPUs mit integrierter Radeon-Grafik) geben, die Anfang dieses Jahres ihr Debüt feierten – die für Spieler relevanten FX-Prozessoren gehen 2014 leer aus. Ende November letzten Jahres geisterte sogar eine Roadmap durchs Netz, auf der auch für das Jahr 2015 noch keine FX-CPU mit neuer Architektur zu sehen waren. Dadurch wurden Spekulationen ausgelöst, dass AMD sich möglicherweise ganz aus dem Highend-Markt im Desktop-Bereich verabschieden möchte, dem hat AMDs PR-Manager James Prior Anfang Dezember 2013 allerdings eilig widersprochen. In seinem Statement gegenüber der Presse heißt es, man werde den Highend-Markt im Desktop-Bereich auch in Zukunft bedienen und die FX-Produkte weiterentwickeln. Die Aussage ist allerdings sehr schwammig und wenig konkret, vor 2015 rechnen wir deshalb nicht mit FX-CPU mit neuer Mikroarchitektur – wenn überhaupt.

Mehr als konkret sind die Fakten im Falle der »Kaveri«-APUs, der Marktstart war am 14. Januar. Da AMD neue Architekturen und Techniken seit einiger Zeit erst in APUs unterbringt und später FX-Prozessoren auf deren Basis produziert, lohnt eine Betrachtung auch aus Spielersicht. AMD selbst nennt »Kaveri« wenig bescheiden seine »most advanced APU ever«, wohl nicht zuletzt wegen der Einführung der so genannten »heterogenen System-Architektur« (HSA). Dahinter verbirgt sich die noch stärkere Verschmelzung von CPU und GPU, denn beide Recheneinheiten teilen sich bei der neuen »Steamroller«-Architektur einen gleichen Speicherbereich (»hUMA« genannt). Dieser gemeinsame Speicherbereich macht es möglich, dass CPU und GPU sich gegenseitig Aufgaben geben kön-



Mit »Kaveri« kommen Anfang 2014 mehrere neue Prozessoren der A-Serie auf den Markt. Die für Spieler wesentlich interessanteren FX-CPU erhalten vorerst kein Update.

nen (das so genannte »heterogeneous Queuing«), wodurch die »Kaveri«-APUs laut AMD bis zu 20 Prozent schneller rechnen als der Vorgänger »Richland«. Die integrierte Grafikeinheit basiert wie die aktuellen dedizierten AMD-Grafikkarten auf der »Graphics Core Next«-Technologie (GCN) inklusive Mantle und TrueAudio und soll sogar 50 Prozent schneller als der Vorgänger sein. Interessanterweise wird der Takt des »Kaveri«-Topmodells **A10 7850K** mit 3,7 GHz immerhin 400 MHz niedriger sein als beim »Richland«-Vorgänger **A10 6800K** (4,1 GHz) – und das trotz voraussichtlich höherer Leistung. In Kombination mit dem auf 28nm gesenkten Fertigungsprozess wird so auch der niedrigere Stromverbrauch möglich.

Die zentralen Neuerungen der »Steamroller«-Architektur hängen also hauptsächlich mit der integrierten Grafikeinheit zusammen – die es in FX-Prozessoren bislang nicht gab. Bei all den Anstrengungen im APU-Bereich und dem seit einiger Zeit recht aussichtslosen Kampf gegen Intels Core-i-Prozessoren ist es fraglich, ob AMD überhaupt noch einmal verbesserte FX-CPU mit neuer Architektur und ohne Grafikeinheit auf den Markt bringen wird. Gut möglich, dass man sich stattdessen darauf konzentriert, im Desktop-Bereich bald APUs mit einer so starken Grafikeinheit herstellen zu können, dass der Kauf einer dedizierten Grafikkarte auch für anspruchsvollere Spieler nicht mehr zwingend nötig ist. Dass es sich mit einer APU durchaus spielen lässt, machen die neuen Konsolen von Sony und Microsoft mit AMD-APUs ja bereits jetzt schon vor, maximale Leistung wird aber auch auf längere Sicht nur mit einer Kombination aus CPU und dedizierter Grafikkarte möglich sein. **NR**

Sowohl Playstation 4 als auch Xbox One verwenden eine APU von AMD. In Sachen Leistung kann keine der beiden Konsolen mit einem aktuellen Highend-PC mithalten.



Fazit



Das aus Spielersicht maue letzte Jahr wird von AMD im Prozessor-Bereich 2014 vermutlich noch einmal unterboten. Bleibt zu hoffen, dass sich das 2015 wieder ändert, sonst steht Intel im Highend-Segment bald absolut konkurrenzlos da.

Intel: Der erste Achtkerner kommt

Die neuen »Broadwell«-Prozessoren bringt Intel 2014 hauptsächlich im Mobilbereich auf den Markt, für Spieler liegt der Fokus deshalb zunächst auf »Haswell«-Neuaufgaben.

Intels viel zitiertes »Tick-Tock«-Modell sieht in jedem Jahr eine neue CPU-Generation vor, die sich abwechselnd im Fertigungsprozess (»Tick«) beziehungsweise in der Architektur (»Tock«) von der Vorgänger-Generation unterscheidet. Da die kommenden »Broadwell«-Prozessoren mit einem von 22 auf 14 Nanometer umgestellten Fertigungsverfahren primär für den Mobil-Bereich gedacht sind, hätte es für PC-Spieler dieses Jahr fast kein »Tick« gegeben. Fast, denn Ende 2014 soll es laut Intel Roadmaps entgegen erster Vermutungen doch »Broadwell-K«-CPUs für den Desktop-Bereich geben. Das »K« im Namen legt nahe, dass die neuen Core-i-Prozessoren über einen freien Multiplikator verfügen, außerdem verdichten sich die Hinweise, dass als integrierte Grafikeinheit das »Iris Pro« genannte

GT3-Modell zum Einsatz kommt. Die CPU-Rechenleistung dürfte im Vergleich zur aktuellen »Haswell«-Generation allerdings nicht deutlich steigen, da die Architektur größtenteils identisch ist.

Intels »Broadwell-K«-Prozessoren bringen voraussichtlich keinen neuen Sockel, aber einen neuen Chipsatz mit sich: die Serie 9 von Intel. Sie feiert bereits im März 2014 ihr Debüt, Kaufanreiz für passende H97- und Z97-Mainboards bieten vermutlich zur gleichen Zeit Neuaufgaben der »Haswell«-Prozessoren. Für Besitzer der aktuellen Core-i-CPUs oder auch der Vorgängergeneration dürfte der »Haswell«-Refresh allerdings eher uninteressant sein. So taktet beispielsweise das neue Spitzenmodell **Core i7 4790K** mit 3,6 GHz nur 100 MHz höher als der **Core i7 4770K** (3,5 GHz).

Während die »Haswell«-Neuaufgabe im Frühjahr also kaum Neues bietet, sieht es bei den im Herbst 2014 erscheinenden »Haswell-E«-CPUs anders aus. Damit führt Intel seinen ersten Desktop-Prozessor mit acht Kernen ein, der im neuen Sockel 2011-3 Platz findet. Der in die Jahre gekommene X79-Chipsatz wird vom X99 beerbt, außerdem feiert DDR4-Speicher sein Debüt im Consumer-Bereich. Hohe Geschwindigkeitsvorteile gegenüber dem Vorgänger DDR3 sind aber nicht zu erwarten. Da sowohl DDR4-Speicher als auch die »Haswell-E«-Prozessoren zur Markteinführung sehr teuer sein werden, sind beide nur für gut betuchte Spieler interessant. **NR**



Wie wichtig Intel der **mobile Bereich** ist, haben diverse **Präsentation auf der CES 2014 in Las Vegas** deutlich gemacht. Hier ist das Transformer Book Duet von Asus zu sehen, auf dem sowohl Android als auch Windows 8.1 läuft.

Fazit



Die »Haswell«-Neuaufgabe bringt nur leicht erhöhte Taktraten, dafür steht mit »Haswell-E« Intels erste Spieler-CPU mit acht Kernen ins Haus. Vom Ende des Jahres erscheinenden »Broadwell-K« erwarten wir keine großen Leistungssprünge.

Schnellere Schnittstellen

In diesem Jahr werden die neuen Schnittstellen **SATA Express** und **USB 3.1** mit höheren Datenraten ihr Debüt feiern, die passenden Endgeräte lassen wohl aber noch bis 2015 auf sich warten.

Es hat recht lange Zeit gedauert, bis sich der Ende 2008 vorgestellte USB-3.0-Standard wirklich im Markt durchgesetzt hat, und USB 2.0 spielt auch heute noch eine wichtige Rolle. Dennoch hat das USB Implementers Forum (USB-IF) im Sommer letzten Jahres den neuen USB-3.1-Standard vorgestellt, der unter anderem die Bandbreite von 625 auf 1.250 MByte/s (theoretisches Maximum) verdoppelt und über die so genannte Power Delivery-Funktion das Aufladen von Geräten mit bis zu 100 Watt ermöglichen soll. Während zunächst nicht von einem neuen Anschluss-Typ die Rede war, hat das USB-IF Anfang Dezember 2013 zusätzlich noch die Entwicklung eines neuen Steckers bekannt gegeben. Wichtigste Neuerung des Typ-C-Anschluss: Es ist egal, in welcher Ausrichtung das Kabel eingesteckt wird. Seine Größe wird in etwa auf dem Niveau von aktuellen Micro-USB-Steckern liegen, was der Implementierung in Mobilgeräten wie Smartphones und Tablets entgegenkommt, einheitliche Regelungen für Adapter sollen die Kompatibilität zu aktuellen USB-Geräten gewährleisten. Es wird USB 3.1 aber auch in Form der bekannten Typ-A-Stecker geben. Die endgültige Verabschiedung der neuen Norm ist für Mitte 2014 geplant, wir rechnen deshalb frühestens Ende 2014 mit passenden Endgeräten.

Auch für SATA steht ein neuer Anschluss in Haus, SATA Express soll 2014 SATA 3 ablösen, bei voller Abwärtskompatibilität. Nötig wird das durch die immer schnelleren Übertragungsraten von SSDs, die bereits jetzt an die SATA-3-Grenze von 600 MByte/s stoßen. Mit SATA Express sind bis zu 2.000 MByte/s möglich, genau genommen hat SATA Express aber nicht mehr viel mit SATA zu tun, da die Datenübertragung per PCI Express-Verbindung realisiert wird. Intels Serie-9-Chipsatz, der voraussichtlich im März auf den Markt kommt,

könnte SATA Express bereits unterstützen, zuletzt waren die Meldungen dazu allerdings widersprüchlich. Bilder eines funktionierenden Asus-Prototypen mit Z87-Chipsatz aus der Vorgängerserie 8 und einem SATA-Express-Chip von ASMedia zeigen allerdings, dass der neue Anschluss prinzipiell auch auf Hauptplatinen mit aktuellen Chipsätzen einsetzbar ist. Genau wie im Falle von USB 3.1 werden entsprechende SATA-Express-Endgeräte wohl frühestens gegen Ende des Jahres auf den Markt kommen. **NR**

Fazit



Technisch sind die kommenden Schnittstellen sehr interessant, vor allem USB 3.1 mit dem neuen Typ-C-Stecker beinhaltet viele sinnvolle Neuerungen. Bleibt zu hoffen, dass die passenden Endgeräte nicht allzu lange auf sich warten lassen.



Nach über fünf Jahren bekommt USB 3.0 einen Nachfolger: **USB 3.1** bietet die doppelte Bandbreite und kann Geräte aufladen, einen neuen Steckertyp wird es ebenfalls geben.

Trends Grafikkarten

Während Nvidia im vergangenen Jahr nur Modellpflege betrieb, brachte AMD mit der R-Serie die zweite Generation der Graphics-Core-Next-Architektur. 2014 erhalten auch die GeForce-Karten eine neue technische Grundlage, außerdem steht sowohl für AMD als auch Nvidia der Schritt auf den 20-nm-Fertigungsprozess an. Von Jan Purrrucker

Graphics Core Next 2.0 auf breiter Front

Dieses Jahr erscheinen mehr Radeon-Grafikkarten mit AMDs Hawaii-GPU. Zudem gibt es Gerüchte über ein neues Flaggschiff.

Ende des vergangenen Jahres stellte AMD mit der **Radeon R9 290** und **Radeon R9 290X** die ersten Grafikkarten mit dem neuentwickelten Hawaii-Grafikkern vor. Dessen technische Grundlage besteht in der Version 2.0 der Graphics Core Next (GCN) Architektur, die unter anderem erstmalig DirectX 11.2 in vollem Umfang unterstützt. Da die zweite GCN-Generation erst seit wenigen Monaten auf den Markt ist, rechnen wir frühestens 2015 mit einer neuen Radeon-Architektur. Dieses Jahr wird AMD vermutlich nur weitere Modelle mit dem Hawaii-Chip ausstatten.

Dafür spricht auch eine Meldung, dass das aktuelle Top-Modell **Radeon R9 290X** noch nicht das volle Potenzial des Grafikkerns nutzt. Inoffizielle Fotos des Hawaii-Chips lassen vermuten, dass bislang noch vier Compute Units (»CU«) deaktiviert sind. Im Vollausbau würde die GPU somit über 48 statt wie jetzt 44 CUs verfügen und damit auf 3.072 statt 2.816 Shader- und 192 statt 176 Textur-Einheiten kommen. Ob und wann die erste Radeon mit einem komplett freigeschalteten Hawaii-Chip ausgestattet wird, bleibt abzuwarten. Wir rechnen jedoch frühestens Ende des Jahres damit, wenn Nvidia möglicherweise die Top-Modelle der Maxwell-Reihe bringt. Eventuell lässt AMD den Chip auch zuerst im 20-nm-Verfahren produzieren (dadurch ließen sich die Temperaturen und der Stromhunger senken) und bringt die GPU anschließend in Form einer



Um die hohen Temperaturen des Hawaii-Chips auf der **Radeon R9 290X** zu bändigen, setzen die Hersteller auf Kühler mit bis zu drei Lüftern.

Radeon R9 300(X) auf den Markt. Da der Halbleiter-Produzent TSMC vermutlich erst Mitte des Jahres mit der Herstellung von 20-nm-Chips startet, wird eine entsprechende Grafikkarte ebenfalls frühestens gegen Ende des Jahres erscheinen. JP

Fazit



AMD setzt dieses Jahr in Sachen Radeons eher auf Evolution statt Revolution. Wir sind gespannt, ob sich die Gerüchte zu einer vollständig freigeschalteten Hawaii-GPU bewahrheiten und wie groß der Performance-Schub im Zusammenspiel mit einem eventuellen Schritt auf 20 nm Strukturbreite ausfällt.

»Mantle« statt DirectX

AMDs Grafikschnittstelle verspricht Entwicklern besonders hardwarenahes Programmieren der Radeons und damit auch mehr Leistung in Spielen – einige Mantle-Unterstützer gibt es bereits.

MANTLE IN FROSTBITE

- Frostbite 3 will render natively with Mantle on Windows
- Used instead of DirectX 11 on compatible Radeon GPUs
- Being developed right now!

Entwickler DICE will sich zunächst auf die Beseitigung der zahlreichen Bugs in **Battlefield 4** konzentrieren. Daher konnte der Termin für das **Mantle**-Debüt nicht eingehalten werden.

ing & streaming
all 8 CPU cores
the system
capabilities
possible
Frostbite



Wir rechnen 2014 mit einer (leicht) steigenden Verbreitung von AMDs DirectX-Alternative »Mantle«. Angeblich bringt die Grafik-API in **Battlefield 4** bis zu 45 Prozent mehr Performance als DirectX 11! Auch wenn solche Meldungen mit Vorsicht zu genießen sind und das tatsächliche Leistungsplus geringer ausfallen dürfte, besitzt Mantle viel Potenzial. Entwickler können die Grafikkarte direkter ansprechen als mit der universalen DirectX-API. Dadurch lassen sich Umwege vermeiden und die Hardware besser nutzen.

Eine wirkliche Gefahr für DirectX dürfte Mantle dennoch nicht werden, da es trotzdem einigen Aufwand erfordert, die Spiele anzupassen. Außerdem unterstützen GeForce-Karten die Schnittstelle nicht, sodass eine DX-Version nach wie vor erforderlich ist. JP

Fazit

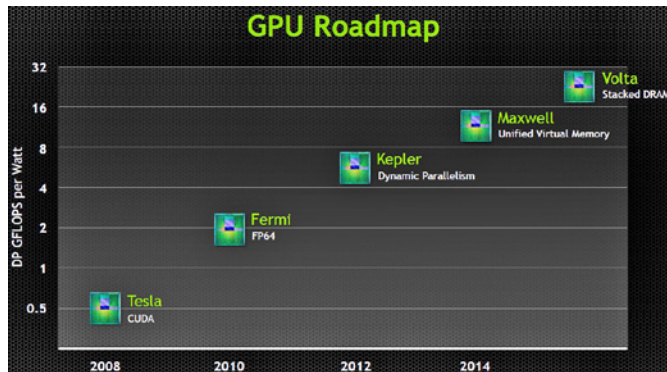


Durch die Limitierung auf Radeon-Karten dürfte Mantle nicht zum neuen Standard werden. Allerdings stehen mit BF 4, Star Citizen und Thief bereits zugkräftige Titel in den Startlöchern.

Mysterium »Maxwell«

Die Gerüchteküche rund um Nvidias neue Mikro-Architektur brodelt. Kommt die GeForce GTX 880 erst Ende des Jahres?

Unter dem Codenamen »Maxwell« erhält die Kepler-Architektur der aktuellen GeForce-Karten zwei Jahre nach deren Einführung einen Nachfolger. Bislang gibt es aber nur wenige Informationen zu Maxwell. Gerüchten zufolge setzt Nvidia bei den Karten der (voraussichtlichen) GTX-800-Generation erneut auf zwei verschiedene



Mit Maxwells »Unified Virtual Memory«-Technologie entfällt die Zuweisung von CPU- oder GPU-Speicher durch die Entwickler. Stattdessen können die Programme auf einen virtuellen Speicher-Pool zugreifen. Das spart Zeit und Entwicklungsaufwand.

Grafikkern. Der für Mittelklasse-Modelle gedachte GM107-Chip wird dabei angeblich noch in 28 Nanometer gefertigt und könnte bereits im ersten Halbjahr 2014 in diversen GTX-800-Platinen auf den Markt kommen. Der High-End-Chip GM204 soll dagegen im neuen 20-nm-Verfahren produziert werden, was in der Regel mehr Leistung bei gleichem Stromverbrauch oder weniger Verbrauch bei gleicher Leistung erlaubt. Allerdings beziehen sowohl AMD als auch Nvidia ihre Chips vom taiwanesischen Halbleiter-Hersteller TSMC, und der ist voraussichtlich erst Mitte 2014 in der Lage, seine Produktion auf das 20-nm-Fertigungsverfahren umzustellen. Daher spricht viel dafür, dass wir nicht vor dem vierten Quartal 2014 mit einer eventuellen **GeForce GTX 880** rechnen können. Noch vor dem Erscheinen der ersten Maxwell-Karten für den Desktop-Bereich kommt die GeForce-GTX-800-Generation in Form von Mobilchips für Laptops und Ultrabooks auf den Markt. Allerdings findet sich in **GeForce GTX 880M** und Co. kein neuer Maxwell-, sondern trotz des (irreführenden) Namens ein Kepler-Chip – lediglich die Taktfrequenzen und der Videospeicher wurden erhöht. JP

Fazit

Wenn die Gerüchte stimmen, werden die ersten Maxwell-GPUs noch im 28nm-Verfahren gefertigt. Das Leistungsplus gegenüber Kepler dürfte daher überschaubar ausfallen. Erst mit dem Schritt auf 20-nm wird die neue Architektur wohl handfeste Vorteile bringen – vermutlich frühestens gegen Ende 2014.

Zahl des Jahres

25.000

25.000 mal feiner als ein Haar sind die 20 Nanometer messenden Strukturen der kommenden Grafikkarten von AMD und Nvidia – so lassen sich mehr Transistoren auf die gleiche Chipfläche packen, gleichzeitig steigt dabei (in der Regel) die Leistung pro Watt.

G- und FreeSync beenden »Tearing« in Spielen

Eine entsprechende Grafikkarte plus Monitor vorausgesetzt soll Nvidias G-Sync-Technologie für ein flüssigeres Spielerlebnis sorgen. AMD arbeitet bereits an einer hardware-unabhängigen Lösung.

Nvidias **G-Sync**-Technologie soll durch die Synchronisierung von Grafikkarte und Monitor dem unschönen »Tearing« in Spielen ein Ende bereiten. Voraussetzung hierfür ist eine Kepler-GPU (ab **GTX 650**) sowie ein entsprechender Monitor mit eingebauten G-Sync-Modul. Zu Tearing kommt es, wenn die fps-Zahl die Bildwiederholrate des Bildschirms (60, 120, 144 Hz) überschreitet und die Grafikkarte ein Bild an den Monitor schickt, während der noch das vorhergehende aufbaut. Durch den unvollständigen Bildaufbau werden Spielszenen kurz seitlich versetzt angezeigt. Anders als das bekannte V-Sync limitiert Nvidias Technologie nicht einfach die fps-Rate auf die Hz-Zahl des Monitors, sondern koppelt Grafikkarte und Monitor und sorgt für einheitliche Werte. Der Bildaufbau der Grafikkarte und die Ausgabe auf dem Monitor werden synchronisiert, sodass weder Tearing noch die durch V-Sync verursachte Verzögerung der Anzeige keine Rolle mehr spielen.

AMD arbeitet unterdessen an einer ähnlichen Technologie. Das »FreeSync« genannte Projekt soll genau wie **G-Sync** eine dynamische Bildwiederholfrequenz ermöglichen. Anders als Nvidias Lösung benötigt **FreeSync** jedoch keine spezielle Grafikkarte oder extra Module in Monitoren, sondern nutzt zur Synchronisation einen bereits verfügbaren VESA-Standard. Bislang lässt sich **FreeSync** jedoch nur auf Laptops nutzen, da diese über eine direkte Verbindung zwischen Grafikkarte und Display verfügen. Bei Desktop-PCs ist hier noch ein

Skalierungs-Chip zwischengeschaltet, der die variable Bildwiederholrate verhindert. Dieser Chip wird durch die **G-Sync**-Module ersetzt und solange Nvidia die Technologie nicht freigibt oder andere Hersteller ähnliche Technologien entwickeln, bleibt die Synchronisation von Grafikkarte und Monitor an Nvidia-Hardware gebunden. JP



Einige ältere Monitore wie der ASUS VG248QE lassen sich auch **nachträglich mit Nvidias G-Sync-Modul aufrüsten**. Allerdings sind die Upgrade-Kits kaum erhältlich und durch den **Einbau entfällt die Garantie für den Monitor**.

Fazit

G-Sync ermöglicht flüssigeres Spielen ohne Darstellungsfehler und findet breite Unterstützung bei den Herstellern. AMDs **FreeSync** steckt noch in den Kinderschuhen und dürfte frühestens 2015 eine Alternative zur Nvidia-Technologie darstellen.

Trends Mobile

Bei den Notebooks bestimmen Hybrid-Geräte und immer flachere Gaming-Boliden den Markt, die Smartphone-Hersteller legen ihren Fokus 2014 vor allem auf neue Displaytechniken und bessere Bedienkonzepte. Von Lucas Manhardt und Jan Purucker

Notebooks: Schlanker Spielen

In diesem Jahr erwartet uns eine Flut an Mischformen zwischen Tablets und Notebooks, während die Hersteller von Gaming-Geräten sich darauf konzentrieren, möglichst kompakte Geräte zu konstruieren.

Die Verkaufszahlen von Notebooks sind 2013 deutlich gesunken, die von Tablets dagegen gestiegen. Kein Wunder also, dass sich immer mehr Notebook-Hersteller an sogenannten »Convertibles« versuchen, die beide Geräteklassen miteinander vereinen. Wegen zu hohen Preisen und der anfangs großen Skepsis gegenüber dem meist auf »Convertibles« installierten Windows 8 konnten sie sich 2013 nicht richtig durchsetzen, das wird sich 2014 vermutlich ändern. Microsofts aktuelles Windows ist spätestens mit Version 8.1 endgültig im Markt angekommen und sinkende Preise versprechen die Hersteller ebenfalls. Für Spieler sind »Convertibles« aber nur wenig interessant, da sie meist keine dedizierte Grafikkarte verwenden.

Der Trend geht bei Spiele-Laptops auch 2014 zu immer schlankeren Geräten. Während sich in der Vergangenheit kaum Hersteller daran gewagt haben, wirklich spieletaugliche Notebooks mit einem Gewicht von weniger als zwei Kilogramm zu entwickeln, werden in Zukunft mehr Gaming-Laptops dieser Art auf den Markt kommen. Möglich wird das durch energieeffiziente Prozessoren wie Intels aktuelle »Haswell«-CPUs oder die im Laufe des Jahres kommende »Broadwell«-Generation. Absolute Highend-Leistung ist in derart kompakten Geräten aber auch 2014 noch nicht möglich. Wenn Sie



Das **Aorus X7** von Gigabyte ist mit zwei GeForce GTX 765M ausgestattet und laut Hersteller **das dünnste und leichteste SLI-Notebook überhaupt**. Erscheinen soll der flache Spiele-Laptop im März 2014.

anspruchsvolle Titel in maximalen Details und Full-HD-Auflösung spielen wollen, kommen Sie deshalb in absehbarer Zeit nicht um ein vergleichsweise großes und schweres Notebook herum. **LM**

Fazit



Der Trend zu Mischformen aus Notebook und Tablet mit verschiedenen Betriebssystemen ist für PC-Spieler weniger interessant, dafür können wir uns 2014 auf immer kompaktere Gaming-Notebooks mit jeder Menge Leistung freuen.

Smartphones: QHD für die Hosentasche

Der Auflösungswahn geht bei den Smartphones ungebremsst weiter: Kommende Geräte besitzen fast vier Millionen Pixel, gebogene Displays, und lassen sich immer besser per Stimme und Gesten steuern.

Während sich im letzten Jahr Full HD mit insgesamt knapp 2,1 Millionen Pixeln als Standard bei den mobilen Highend-Geräten etabliert hat, rechnen wir 2014 mit den ersten Smartphones, deren Displays fast 3,7 Millionen Pixel (»QHD«) darstellen. Gerüchten zufolge hat Samsung bereits mit der Massenproduktion der sogenannten 2K-Displays begonnen. Zusammen mit der Diagonale von 5,25 Zoll kämen die Geräte auf eine Pixeldichte von 559 ppi (»pixel per inch«), derzeit liegt die Obergrenze bei den 471 ppi des HTC One. Neben dem Schritt von Full- auf QHD wird es auch bei den Prozessoren der Smartphones einige Veränderungen geben: Hier steht der Wechsel auf die 64-Bit-Technologie an. Während der Kernel des Apple iPhone 5S bereits mit 64 Bit arbeitet, ziehen dieses Jahr weitere Hersteller wie Samsung und Qualcomm nach.



Ähnlich wie bei Fernsehern geht der Trend auch bei Smartphones hin zu gebogenen Displays. Die ergonomischen Vorteile sollen sich vor allem bei Tageslicht bemerkbar machen.

Mit dem **G Flex** und **Galaxy Round** haben LG und Samsung bereits Ende 2013 gezeigt, was ein weiterer Trend für Smartphones ist: gebogene Displays. Ein Vorteil der gewölbten Bildschirme besteht in den besseren Blickwinkeln, außerdem reflektiert die gewölbte Oberfläche einfallendes Licht nicht direkt zum Nutzer und spiegelt daher weniger als herkömmliche Smartphone-Displays. Daneben bieten die Geräte durch ihre Rundung auch ergonomische Vorteile beim Telefonieren und dem Tragen in der Hosentasche.

Neben der angepassten Form werden 2014 auch große Displays weiter im Kommen sein. Im Hinblick auf die Multimedia-Nutzung und Spiele sind sie nützlich, die (einhändige) Bedienung wird dadurch jedoch erschwert. Apple und Google arbeiten deshalb schon länger an Alternativen zur Steuerung per Touchscreen. Die bekannteste Vertreterin dürfte die iOS-Sprachsteuerung »Siri« sein, Googles Pendant »Google Now« wird ebenfalls immer weiter in das Android-Betriebssystem integriert. Auch die Gestensteuerung wird bei kommenden Smartphones eine größere Rolle spielen. **JP**

Fazit



Höhere Auflösungen, größere Displays und mehr Leistung sind im Smartphone-Bereich nichts Neues. Spannender sind da eher die kommenden High-End-Geräte mit gewölbten Displays und verbesserten Bedienkonzepten.

Virtuelle Realität, 4K und Internet

Dank G-Sync und 4K kommt 2014 Bewegung in den Monitor-Markt. VR-Geräte wie Oculus Rift sind außerdem auf dem Vormarsch, während der Ausbau schneller Internetverbindungen nur langsam voranschreitet. Von Lucas Manhardt, Jan Purucker und Nils Raettig

Internet: Vectoring statt Fortschritt

Der flächendeckende Ausbau mit Glasfaserleitungen lässt aus politischen und Kostengründen weiter auf sich warten. Stattdessen soll die Vectoring-Technik noch 2014 für schnelleres Internet sorgen.

Laut Bundesregierung sollen bis Ende dieses Jahres 75 Prozent der Haushalte in Deutschland mit 50 MBit/s schnellem Internet versorgt sein. Die flächendeckende Verfügbarkeit peilt die große Koalition



Laut Telekom belaufen sich die **Kosten für das Verlegen von Glasfaserleitungen zu einzelnen Häusern auf 80 Milliarden Euro**. Für Vectoring müssen hingegen nur die Verteilerkästen erschlossen werden.

tion aus Union und SPD für 2018 an. Der Breitbandausbau soll unter anderem über Bürger-Fonds mitfinanziert und mittels Gesetzeslockerungen für Unternehmen attraktiver werden. Konkret bedeutet das, dass die Internetanbieter Kunden in Zukunft länger vertraglich an sich binden dürfen und so einen größeren finanziellen Anreiz haben, in die Erschließung von ländlichen Gebieten zu investieren. In den Städten will die Telekom durch das sogenannte »Vectoring« den Anteil an 100 Mbit/s-Anschlüssen in den nächsten vier Jahren auf 24 Millionen Haushalte erhöhen. Vectoring ist eine Technik, die elektromagnetische Störungen in den Kupferkabeln erkennt und mittels eines Gegensignals beseitigt. Der Vorteil besteht darin, dass sie deutlich kostengünstiger ist als der flächendeckende Ausbau mit Glasfaser bis zu den Wohnungen – gleichzeitig ist die Technik aber auch wenig zukunftsweisend. **JP**

Fazit

Auch 2014 wird nichts aus dem flächendeckenden Glasfaser-ausbau. In Städten dürfte Vectoring zwar für schnelleres Internet sorgen, ländliche Gebiete bleiben aber weiter auf der Strecke und müssen sich mit LTE zufriedengeben.

Monitore: 4K für jedermann

Monitore mit 4K-Auflösung werden 2014 bezahlbar, die für Spieler wichtige Unterstützung von 60 Hz in 4K wird sich durchsetzen. Ebenfalls spannend: Die ersten Geräte mit G-Sync kommen auf den Markt.

Die wenigen bislang verfügbaren PC-Monitore mit 4K-Auflösung kosten meist weit über 2.000 Euro. Dieses Jahr werden deutlich erschwinglichere 4K-Geräte auf den Markt kommen. Hersteller wie Dell oder Philips haben auf der CES im Januar Monitore mit einer Auflösung von 3840x2160 Pixeln angekündigt, die zwischen 700 und 1.200 US-Dollar kosten sollen. Größter Haken dieser Modelle: Beide unterstützen im 4K-Betrieb eine maximale Wiederholfrequenz von 30 Hz (Bilder pro Sekunde), da die verwendete HDMI-1.4-Schnittstelle nicht genug Bandbreite für 60 Hz liefert. Allerdings rechnen wir noch 2014 mit Monitoren in einem ähnlichen Preissegment, die auch in 4K-Auflösung flüssige 60 Hz unterstützen, da die entsprechend schnellen Schnittstellen (HDMI 2.0 und Displayport 1.2) bereits in ersten 4K-Geräten auftauchen.

Neben Monitoren mit höherer Auflösung und Nvidias G-Sync-Technik (siehe Grafikkarten-Trends) können sich Spieler 2014 außerdem auf eine deutlich größere Zahl von Geräten mit einer Wiederholfrequenz von 120 Hz und mehr freuen. Den Trend zum gebogenen Display übernehmen PC-Monitore zudem ähnlich wie die Smartpho-

In diesem Jahr wird die Auswahl an 4K-Monitoren wie dem Dell UP2414Q deutlich größer. **Um Spiele in der 4K-Auflösung flüssig darstellen zu können, ist aber ein Highend-PC nötig.**



nes aus dem Fernseher-Segment: Samsung hat gerade einen gebogenen LED-Monitor für Spieler gezeigt, die leichte Krümmung soll dabei für ein besseres Blickfeld sorgen und Spiegelungen minimieren. Dass in diesem Jahr schon gebogene PC-Monitore auf den Markt kommen, wagen wir aber zu bezweifeln. **LM**

Fazit

Das Durchbrechen der Full-HD-Grenze schreitet bei PC-Monitoren weiter voran, höhere Bildwiederholfrequenzen und G-Sync verbessern das Spielerlebnis außerdem merklich.

Virtuelle Realität: Das Jahr des Durchbruchs?

Die hochgelobte Oculus Rift-Brille könnte Ende 2014 endlich auf den Markt kommen, und auch andere Hersteller arbeiten an Produkten, die das Mittendrin-Gefühl in Spielen drastisch verbessern. Die virtuelle Realität ist damit dieses Jahr ganz klar auf dem Vormarsch.

Anfang Januar hat Oculus auf der Messe »CES« einen neuen Prototyp seiner Rift-Brille vorgestellt, der den Namen »Crystal Cove« trägt und einen großen Schritt nach vorne bedeutet. Die Rift ist ein sogenanntes »Head Mounted Display«, also ein am Kopf angebrachter Monitor. Das Display wird dabei zweigeteilt, jedes Auge bekommt eine Hälfte davon zu sehen. Durch das Tragen der Brille entsteht in Spielen der Eindruck, man würde sich direkt in der Spielwelt befinden. Während der erste Prototyp mit 1280x800 Pixeln noch recht niedrig aufgelöst war, kommt das neue OLED-Display immerhin auf 1080p, außerdem ermöglicht es extrem niedrige Reaktionszeiten. Ebenfalls neu: Infrarot-LEDs am Gehäuse der Rift, über die Kopfbewegungen nach vorne und hinten sowie zu den Seiten erfasst werden können (»Positional Tracking« genannt). Die verbesserte Reaktionszeit sorgt für deutlich weniger Bewegungsunschärfe, laut Erfahrungsberichten ist beim neuen Rift-Prototypen außerdem die sogenannte »Motion Sickness« – also ein auftretendes Unwohlsein beim Spielen mit der Brille – fast völlig verschwunden. Das »Positional Tracking« verstärkt zudem das Mittendrin-Gefühl, da Kopfbewegungen noch genauer umgesetzt werden.

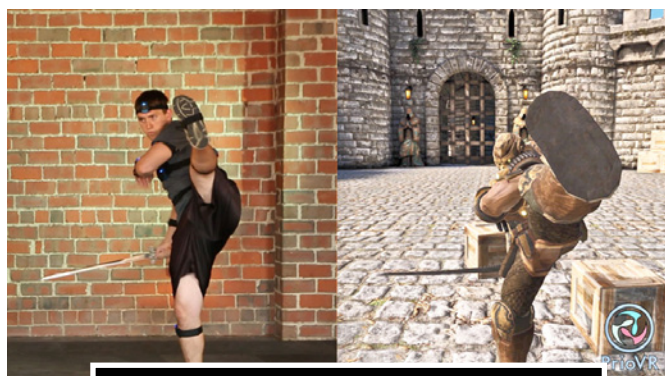
Genau wie Oculus haben auch andere Hersteller von VR-Produkten die CES genutzt, um ihre Geräte zu zeigen, einer davon ist Avegant. Deren **Glyph**-Prototyp ist eine Mischung aus Kopfhörer und VR-Brille. Die **Glyph** projiziert das Bild im Gegensatz zur **Rift** direkt auf die Netzhaut, die Auflösung pro Auge liegt mit 720p ebenfalls höher als bei der aktuellen Rift-Version (1080p für beide Augen). Da der Aufbau nicht geschlossen ist und das Sichtfeld nur bei 45 Grad liegt (**Rift**: 90 Grad), fällt die Immersion mit **Glyph** allerdings weniger stark aus. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte bereits eine Kickstarter-Kampagne für **Glyph** gestartet sein, um die weitere Entwicklung zu ermöglichen. Die günstigste Variante wird laut Hersteller Avegant 500 US-Dollar kosten, erste Beta-Produkte sollen im Laufe des Jahres verfügbar sein. Der Fokus der VR-Brille liegt zwar im Gegensatz zur **Rift** nicht allein auf Spielen, essenzielle Funktionen dafür



Die oben zu sehende **Oculus Rift** ist das wohl am sehnlichsten erwartete VR-Gerät zurzeit. Auf der CES wurde ein neuer, stark verbesserter Prototyp mit OLED-Displays vorgestellt, **einen genauen Erscheinungstermin gibt es allerdings noch nicht**. Die darunter abgebildete **Glyph** von Avegant verfolgt einen etwas anderen Ansatz: Dabei handelt es sich um eine **Mischung aus Kopfhörer und VR-Brille**, außerdem wird das Bild mittels DLP-Technik direkt auf die Netzhaut projiziert, anstatt auf OLED-Displays zu setzen.



Das 360 Grad-Laufband **Virtuix Omni** erfasst Ihre Bewegungen über 40 Sensoren und leitet sie per USB an den PC weiter. So können Sie Spielfiguren gehen, rennen und sogar springen lassen.



Spiele mittels Körperbewegungen zu steuern ist nichts Neues, PrioVR setzt zur Erfassung aber auf einen **Ganzkörperanzug** und nicht auf eine Kamera.

wie die Erfassung der Kopfbewegung werden aber laut Avegant unterstützt. Es lohnt sich deshalb auch aus Spielersicht, ein Auge auf die weitere Entwicklung der **Glyph**-Brille zu haben.

Ebenfalls auf der CES zu sehen: **Prio VR**. Dabei handelt es sich um eine Art Ganzkörperanzug, über den mittels Sensoren die Bewegungen des Spielers auf die Figur im Spiel übertragen werden. Diese Technik kommt bereits seit längerer Zeit bei der Programmierung von Spielen zum Einsatz, beispielsweise um die Animationen in Sporttiteln wie **Fifa 14** besonders lebensecht umzusetzen. Die Idee, den Spieler Figuren damit direkt steuern zu lassen, ist aber neu. Der größte Vorteil gegenüber Lösungen wie Microsofts **Kinect**, bei dem Spielerbewegungen über eine Kamera erfasst werden: die deutlich höhere Genauigkeit. Der Preis von **Prio VR** soll bei mindestens 300 US-Dollar liegen, ein Erscheinungsdatum ist noch nicht bekannt.

Körpereinsatz ist auch beim 360-Grad-Laufband **Virtuix Omni** gefragt, über das man sich in Spielen bewegen kann. Beim reinen Laufen muss es laut Hersteller nicht bleiben, auch Rennen, Springen und seitliche Bewegungen sind möglich – und das in alle Richtungen. Der bislang gezeigte Prototyp verfügt über 40 Sensoren, die Bewegungen genau und verzögerungsfrei umsetzen sollen, passende Schuhe für einen sicheren Gang gibt es ebenfalls dazu. Virtuix Omni kostet für Vorbesteller 500 US-Dollar und soll schon im Mai 2014 ausgeliefert werden, die benötigte VR-Brille müssen Sie sich allerdings selbst dazu kaufen. Die Kombination aus Oculus **Rift** und **Virtuix Omni** dürfte für ein ganz neues Mittendrin-Gefühl sorgen – wir können es jedenfalls kaum noch abwarten, dieses Jahr endlich fertige Endprodukte testen zu dürfen. **NR**

Fazit



Oculus Rift wird immer besser und neue Produkte wie Virtuix Omni oder Prio VR versprechen, das VR-Erlebnis zusätzlich zu intensivieren. Das Spielen könnte dadurch bald zu einer ganz neuen Erfahrung werden – zumindest gelegentlich.



coolermaster.de

www.alternate.de | www.atelco.de | www.bora-computer.de | www.caseking.de | www.conrad.de | www.cyberport.de
www.hardwareversand.de | www.mindfactory.de | www.snogard.de | www.urano-shop.de
www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.ditech.at | www.e-tec.at



Steam Machines, Steam OS & Co



2014 hat Valve viel vor und will das Wohnzimmer erobern - wir stellen Valves Zukunftspläne vor und analysieren, was das für PC-Spieler bedeutet. Von Georg Wieselsberger

Im Jahr 2012 ließen Gerüchte über Valves Zukunftspläne (und entsprechende Stellenanzeigen für Hardware-Entwickler) sowohl Spieler als auch die Branche aufhorchen: Planete Valve eine eigene Spiele-Konsole mit der spekulativen Bezeichnung »Steam Box«, um damit gegen Microsoft, Nintendo und Sony anzutreten? Und es mehrten sich entsprechende Anzeichen, dass Valve in kleinen Schritten ein derartiges Ziel verfolgt. So gab etwa der »Big Picture Mode« des Steam-Clients sein Debüt, der die Bedienung der Steam-Software mit einem Controller auf großen Bildschirmen wie HD-Fernsehern ermöglicht – das klassische Terrain der Spielekonsolen. Auch die harsche Kritik von Valve-Chef Gabe Newell an Windows 8 (dessen Windows Store im Grunde mit Steam konkurriert) sowie die bei Steam immer stärker in den Vordergrund rückende Unterstützung von Gamepads und Linux wurden entsprechend aufgefasst.

Ende 2012 gab Valve dann tatsächlich bekannt, dass man darüber nachdenke, eine Spiele-Konsole anzubieten und unter dem Codenamen »Bigfoot« an einem entsprechenden Gerät arbeite. Die damaligen Ideen

sahen laut Gabe Newell ein Grundmodell ohne optisches Laufwerk, einen Controller mit Biometrie-Sensoren und Augen-Tracking sowie eine abgespeckte Version mit dem Codenamen »Littlefoot« vor. Die Herstellung der Geräte wollte Valve nach der Entwicklung von eigenen Prototypen schließlich aber Partnern überlassen, die sich mit der Hardware-Produktion besser auskennen.

Auf der Consumer Electronics Show (CES) vor einem Jahr im Januar 2013 stellte die Xi3 Corporation einen Prototypen eines kleinen, modularen PCs vor, der den Codenamen »Piston« trug und als mögliches Modell für die Steam Box galt. Obwohl Xi3 sogar Vorbestellungen annahm, distanzierte sich Valve von diesem Projekt, an dessen Spezifikationen man nicht direkt beteiligt gewesen sei. Man habe mit Xi3 lediglich einige Tests durchgeführt und »Piston« sei daher nicht unbedingt mit einer Steam Box identisch.

Im September 2013 beendete Valve dann die meisten der Spekulationen und kündigte statt einer Steam Box die »Steam Machines«, ein auf Linux basierendes Betriebssystem namens »Steam OS« und einen Steam Controller mit neuartigen Trackpads statt der klassi-

schen Analog-Sticks an. Auch für einen geplanten Beta-Test mit 300 Steam Machines startete die Anmeldung. Leider verhindern laut Valve komplexe Zertifizierungsvorschriften für den Export von Computern kurz vor dem Start des Beta-Tests, dass – wie ursprünglich geplant – daran auch Spieler außerhalb der USA teilnehmen können. Bei den von Valve hergestellten und ausgelieferten 300 Prototypen handelt es sich laut eigenen Aussagen aber nicht um Vorserienmodelle für eine spätere Produktion, denn Valve will (vorerst zumindest) keine eigene Steam Machine verkaufen, sondern das Partnern überlassen. Lediglich für den notwendigen Beta-Test habe man entsprechende Geräte selbst herstellen müssen, so Valve.

Bei einer »Steam Machine« handelt es sich also nicht um eine Konsole mit festgelegter Hardware, sondern im Grunde um einen typischen Mini-PC, der von mehreren Herstellern (unter anderem Alternate) in verschiedenen Konfigurationen vom günstigen Einsteiger-Modell bis zum High-End-Rechner angeboten werden soll – trotz des klangvollen Namens also im Prinzip nichts anderes als die bereits seit Jahren erhältlichen, mehr oder minder großen, teuren und

Angekündigte Steam Machines



Alienware: Prozessor von Intel, Grafik von Nvidia, die restliche Hardware sowie der Preis sind noch unbekannt.



Alternate: Intel Core i5 4570, GeForce GTX 760, 16,0 GByte RAM, 1,0 TByte Hybrid-Festplatte, 1.340 US Dollar.



CyberpowerPC: AMD-CPU oder Intel Core i5, Radeon R9 270 oder GeForce GTX 760, 8,0 GByte RAM, 500 GByte HDD, ab 500 US Dollar.



Digital Storm Bolt II: Intel Core i7 4770K, GeForce GTX 780 Ti, 16,0 GByte RAM, 1,0 TByte HDD, 120 GByte SSD, circa 2.600 US Dollar.

leistungsfähigen Wohnzimmer-PCs. Vor kurzem stellten dann viele Valve-Partner ihre eigenen »Steam Machine«-Designs in verschiedenen Preisklassen von 500 bis fast 6.000 US-Dollar vor. In den ab 500 US-Dollar zu habenden Einsteigermodellen arbeiten Quadcore-Prozessoren von Intel oder AMD, teils nur mit der integrierten Grafikeinheit ausgestattet, teils aber auch mit Grafikkarten bis zur Leistungsklasse einer AMD **Radeon R9 270** oder einer **Geforce GTX 760** sowie 8,0 GByte Arbeitsspeicher und einer Festplatte mit 500 GByte Speicherplatz. Andere Hersteller setzen auf kleinere Geräte mit mobilen Chips: Einem Intel **Core i3 4000M** steht eine **Geforce GT 765M** zur Seite. Mit 8,0 GByte RAM und einer 500-GByte-Festplatte soll hier der Preis schon bei 1.100 US-Dollar liegen. Alternate setzt bei seiner 1.340 US-Dollar teuren Steam Machine auf einen Intel **Core i5 4570**, eine **Geforce GTX 760**, 16,0 GByte RAM und eine 1,0 TByte große Hybrid-Festplatte. Origin PC will das vermutlich schnellste (und teuerste) Modell der Steam Box anbieten. Neben einem Intel **Core i7 4770K** sind darin zwei **Geforce GTX Titan** im SLI-Modus, bis zu 32 GByte DDR3-2133-RAM und bis zu 14,0 TByte Speicherplatz verbaut. Der letztendliche Preis richtet sich nach der gewünschten Ausstattung. In den Prototypen von Valve selbst steckt in einem kleinen, durchdachten Gehäuse unterschiedlich leistungsfähige PC-Hardware.

Bei einer Steam Machine handelt es sich also letztlich um einen ganz normalen PC, zumindest was die Hardware des Rechners betrifft. Aus diesem Grund dürfte jeder halbwegs aktuelle Spiele-Rechner auch als Steam Machine einsetzbar sein, und einem Selbstbau durch erfahrene Nutzer steht nichts im Wege. Die einzige Hardware-Komponente, die einen solchen PC von einer offiziellen Steam Machine unterscheidet, ist der von Valve selbst entwickelte Steam Controller, der bisher ebenfalls nur als Prototyp existiert. Statt des üblichen digitalen Steuerkreuzes und der Analog-Sticks hat der Controller zwei konkave, eingebuchtete Trackpads, die aber wesentlich flexibler einsetzbar und nicht mit denen von Laptops vergleichbar sind. Sogar PC-Spiele, die auf die bekannte WASD-Tastensteuerung setzen, sollen durch entsprechende Konfiguration des Controllers gut spielbar sein. So zeigte sich beispielsweise Chris Rome, Game Designer und Community Manager bei Double Fine Productions, sehr angetan davon, dass der Controller auf Anhieb mit



Valves offizielles (Render-)Foto des Steam Controllers (siehe Titelbild) unterscheidet sich deutlich von den aktuell noch ziemlich unfertig wirkenden Prototypen.

dem Point&Click-Adventure **Broken Age** funktionierte, das eigentlich ganz klar auf Maussteuerung ausgelegt ist. Valve selbst führte den Controller auch mit Spielen wie **Portal 2** und sogar **Civilization 5** vor.

Keine Steam Box

Unsere ersten Eindrücke nach einem Test des Prototypen auf der CES 2014 bestätigen das Potenzial des Steam Controllers, auch wenn eine etwas längere Eingewöhnungsphase notwendig ist. Das Verhalten der beiden Trackpads lässt sich bis ins Detail einstellen, so kann etwa das linke Pad die klassische Bewegungssteuerung mittels WASD ersetzen, während das rechte Pad die Blickwinkelsteuerung per Maus simuliert. Beide Pads reagieren erstaunlich präzise und verzögerungsfrei, allerdings wirkt der Controller in Sachen Verarbeitung und Material noch ziemlich unfertig. Die aktuellen Prototypen des Controllers besitzen in der Mitte außerdem noch vier große Tasten, die laut ersten Informationen in der Verkaufsversion eigentlich durch einen programmierbaren Touchscreen ersetzt werden sollten. Mittlerweile gilt es allerdings als sicher, dass der Minibildschirm in der Controller-Mitte nicht kommen wird, da er potenziell eher vom Spielgeschehen auf dem TV/Monitor ablenke und der sogenannte »Ghost Mode« den Touchscreen überflüssig mache. Als »Ghost Mode« bezeichnet Valve die Funktion, dass der Daumen des Spielers schemenhaft auf dem Bildschirm eingeblendet wird und dort Schaltflächen und Menüs bedienen kann,

die Steuerung erfolgt per Trackpad. Außerdem wird die beim Prototypen noch ungeübte, diagonale Anordnung der Feuer-tasten (siehe Bilder) mit der von Playstation und Xbox bekannten diamantförmigen Anordnung ersetzt, auch ein digitales Steuerkreuz kommt möglicherweise noch hinzu.

Da der Steam Controller mit jedem PC zusammenarbeiten soll und separat verkauft wird, dürfte er auch abseits der Steam Machines Verbreitung finden und kann problemlos auch bei selbst gebauten Steam Machines oder am traditionellen Spiele-PC zum Einsatz kommen. Valve will (im Gegensatz zu den Steam Machines) den Controller selbst herstellen und keine Lizenzen an andere Unternehmen vergeben.

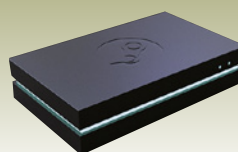
Der größte Unterschied zwischen einem aktuellen Spiele-Rechner mit Windows 7 oder Windows 8 und den Steam Machines ist demnach weder die Hardware noch der neue Controller, sondern das auf Linux basierende Betriebssystem »Steam OS«. Erst damit wird aus einem PC eine Steam Machine. Valve hatte schon vor einiger Zeit damit begonnen, Linux als Betriebssystem zu unterstützen, und hauseigene Spiele wie beispielsweise **Left 4 Dead 2** entsprechend portiert. Zunächst sah es so aus, als ob Valve bei Steam OS auf Ubuntu (die vermutlich bekannteste und außerdem als am einsteigerfreundlichsten geltende Linux-Variante) setzen würde, da damit auch die eigenen Spiele auf Linux-Tauglichkeit getestet wurden. Doch als Steam OS dann im Dezember 2013 erstmals als Beta-Version der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde, basierte das Betriebssystem überraschenderweise auf Debian, ei-



Gigabyte Brix Pro: Intel Core i7 4770R, Intel Iris Pro 5200, 8,0 GByte RAM, 1,0 TByte Festplatte, Preis unbekannt.



Falcon Northwest Tiki: CPU nach Wahl, Geforce GTX Titan, 8,0 bis 16,0 GByte RAM, bis zu 6,0 TByte Festplatten, Preis unbekannt.

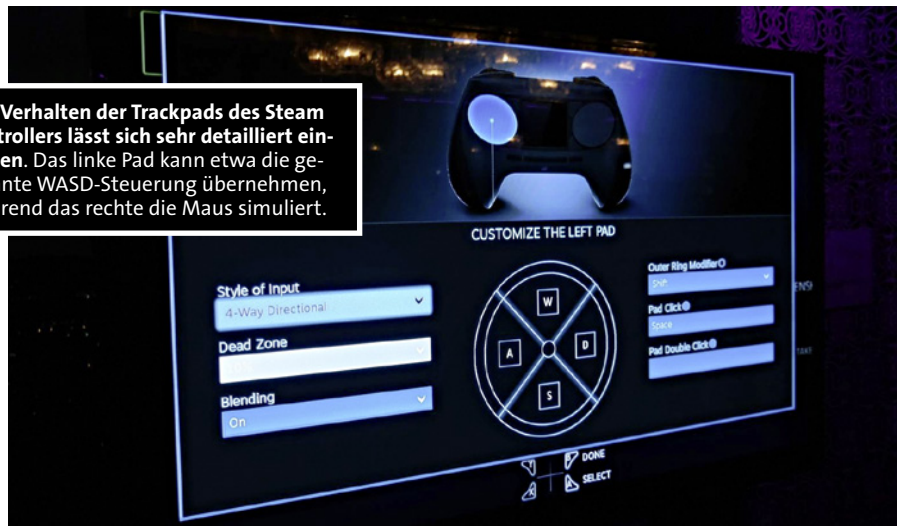


iBuypower: Quad-Core-CPU von AMD oder Intel, unbekannte Radeon, 8,0 GByte RAM, 500 GByte HDD, ab 500 US Dollar.



Materiel.Net: Intel Core i5 4440, Geforce GTX 760, 8,0 GByte RAM, 1,0 TByte Hybrid-Festplatte, Preis unbekannt.

Das Verhalten der Trackpads des Steam Controllers lässt sich sehr detailliert einstellen. Das linke Pad kann etwa die gewohnte WASD-Steuerung übernehmen, während das rechte die Maus simuliert.



ner anderen Linux-Distribution. Als Grund für den Wechsel nannte Valve-Chef Gabe Newell auf der CES 2014 rechtliche Probleme mit diversen Software-Komponenten von Ubuntu. Um den eigenen Zeitplan einhalten zu können, habe man sich daher kurzfristig für Debian entschieden. Trotzdem entspricht der Zustand der aktuellen Beta-Version von Steam OS nicht dem, was sich Valve ursprünglich als Ziel gesetzt hatte. Durch den Umstieg auf Debian waren einige zusätzliche und zeitraubende Änderungen und Programmierarbeiten notwendig, um in Ubuntu bereits vorhandene Funktionen zu ersetzen.

Wohl auch aus diesem Grund unterstützte Steam OS anfangs nur Intel-Prozessoren und Nvidia-Grafikkarten. Nachdem einige Spieler dies als Abfuhr für AMD interpretierten und auch Nvidia stolz über die Zusammenarbeit mit Valve berichtete, stellte Valve schnell klar, dass die entsprechende Unterstützung natürlich nachgereicht werde. Auch AMD versicherte, mit Valve in Sachen Steam OS zusammenzuarbeiten – nur nicht so lautstark wie die Konkurrenz. Inzwischen gibt es das erste Update für Steam OS, das nun eine Beta-Version des Catalyst-Treibers für die Radeon-Modelle enthält und auch die integrierten Grafikeinheiten von AMD- und Intel-Prozessoren unterstützt. Valve hat mit Steam OS aber nicht einfach nur Debian Linux übernommen, sondern auch eigene Erweiterungen erstellt – etwa für den Steam-Client selbst oder bei der Grafik-Darstellung, um das Steam Overlay (Einblenden von Statusinformationen und Chat-Nachrichten) zu ermöglichen. Trotzdem ist auch der übliche Linux-Desktop vorhanden, der neben dem Spielen auch das Surfen oder Arbeiten mit Steam OS möglich macht.

Steam OS wird also ein komplettes Betriebssystem und nicht nur ein reiner Unterbau für Steam oder Spiele. Es könnte Windows zumindest theoretisch Konkurrenz machen, doch gerade beim Kernbereich Spiele dürfte Valve hier zumindest noch für einige Zeit vor einem Problem stehen. Die meisten aktuellen PC-Spieleheute mit großem Budget setzen auf Windows und die Grafikschnittstelle DirectX 11. Auch wenn es möglich ist, solche Spiele für Steam OS anzupassen und statt DirectX 11 die offene Alternative OpenGL 4 zu verwenden, dürfte sich dieser große Aufwand für Spiele-Entwickler kaum lohnen – es sei denn, Steam OS würde unerwartet hohe Verbreitung finden, was in naher Zukunft sehr unwahrscheinlich ist. Die Spiele, die bereits unter Windows OpenGL verwenden, dürften dagegen relativ leicht zu portieren sein. Ob daran Interesse besteht, hängt von den einzelnen Spielestudios und Publishern ab.

Controller statt Maus

Für Valve ist es daher wichtig, eine der großen Stärken von Steam auch auf Steam OS und die Steam Machines zu übertragen: das riesige Angebot an Indie-Spielen. Schon jetzt werden viele dieser Titel auch oder sogar zuerst für Linux entwickelt und dann bei Steam veröffentlicht. Beim »Steam Greenlight«-Programm entscheiden Spieler selbst mit, welche Indie-Spiele bei Steam erhältlich sein sollen. Mit Early Access können Sie zudem Spiele in unfertigem Zustand kaufen, die Entwickler in einer frühen Phase finanziell unterstützen und bei der Fehlersuche und Optimierung helfen.

Doch das eigentliche Ziel von Valve dürfte realistisch betrachtet ohnehin nicht unbedingt die Ablösung von Windows als Spiele-Betriebssystem sein. Darauf weist die Ankündigung von »Steam Streaming« hin, einem noch 2014 erwarteten Feature des Steam-Clients, mit dem Spiele innerhalb des heimischen Netzwerks von einem PC zum anderen gestreamt werden können. Es wird also möglich sein, vom leistungsfähigen Spiele-PC (mit Windows und DirectX) berechnete Spielgrafik und Sound auf eine kleine Steam Machine im Wohnzimmer oder den Laptop auf dem Nachttisch zu streamen. Controller oder Maus und Tastatur werden an den empfangenden Rechner angeschlossen, der die Steuersignale an den Spiele-PC überträgt. Wer einen leistungsfähigen Spiele-PC besitzt, soll dank Streaming in Zukunft also ganz einfach entscheiden können, welche Titel er lieber klassisch am PC spielt und welche lieber auf dem TV im Wohnzimmer. Dafür braucht es keine leistungsfähige (und teure) Steam Machine, selbst günstige Modelle, die keine separate Grafikkarte, sondern nur die in modernen Intel-CPU oder AMD-APUs integrierten 3D-Einheiten nutzen, reichen dafür problemlos aus. Alle 3D-Berechnungen werden vom Haupt-PC übernommen (der sich dann allerdings für nichts anderes nutzen lässt). Selbst ein alter Zweit-PC sollte sich problemlos und kostenfrei in eine PC-Spielekonsole im Wohnzimmer verwandeln lassen.

Allerdings gibt es dabei einige technische Hürden, an deren Überwindung die Entwickler bei Valve noch arbeiten. Die Zeit (genannt: »Latenz«), die zwischen einer Aktion wie einem Tastendruck und der entsprechenden Reaktion des Spiels liegt, soll so niedrig wie möglich sein. Bei einem Stream spielen daher sowohl die übertragenen Datenmengen für Video und Audio als auch die Qualität der Netzwerkverbindung eine Rolle. Drahtlose Netzwerke, selbst wenn sie den schnellen 802.11N-Standard verwenden, sorgen bei einem schwachen Signal durch verlorene Pakete für instabile Bildraten und ein beeinträchtigtes Spielgefühl. Selbst bei einem starken Signal können noch Verzögerungen von 10 bis hin zu 40 Millisekunden eintreten, auch wenn Valve das Spielerlebnis dabei noch als gut bezeichnet. Ein verkabeltes Gigabit-Netzwerk hingegen weist nur selten Verzögerungen von über einer Millisekunde auf. So sind laut Valve auch 60 Bilder pro Sekunde im Stream kein Problem mehr. Bei den derzeit laufenden Tests der Streaming-Funktion will Valve die besten Hardware-Konfigurationen und Einstellungen



Origin PC Chronos: Core i7 4770K, Geforce GTX Titan SLI, RAM und Festplatte sowie Preis variabel.



Next SPA: Intel Core i5, Geforce GTX 760, 8,0 GByte RAM, 1,0 TByte Festplatte, Preis unbekannt.



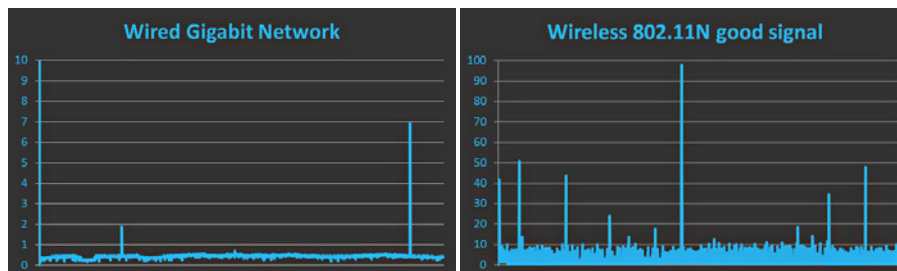
Scan: Intel Core i3 4000M, Geforce GTX 765M, 8,0 GByte RAM, 500 GByte HDD, circa 1.100 US Dollar.



Zotac: Intel-CPU, Geforce GTX, RAM und Festplatte unbekannt, Preis ab 600 US Dollar.

gen für das heimische Netzwerk herausfinden, bevor die Funktion für alle kommt.

Mit Steams In-Home-Streaming wird auch deutlich, dass das eigentliche Ziel von Valve nicht etwa der Bau einer eigenen Konsole oder gar der Kampf gegen Windows als Spiele-Plattform ist. Ziel ist die Eroberung des heimischen Wohnzimmers durch PC-Spiele, die dann natürlich bei Steam gekauft werden sollen. Durch den Big-Picture-Modus ist der Steam-Client selbst bereits fit fürs Wohnzimmer. Die Steam Machines und Steam OS (samt Steam-Client) dienen als Plattform, entweder für an Linux angepasste Spiele oder für den In-Home-Stream, mit dem dann auch anspruchsvolle Windows-Titel mit dem innovativen Steam Controller vom Sofa aus gespielt werden können. Bemerkenswert ist hier auch ein Halbsatz in Valves Fragen und Antworten zum In-Home-Streaming, der darauf hinweist, dass das Streamen von Spielen über das Internet »aktuell« nicht unterstützt wird. Mit etwas Fantasie könnte man daraus sogar auf weitergehende Pläne schließen, bei denen Valve einen Dienst wie OnLive oder Gaikai (Playstation Now) ins Auge fasst. Die technischen Grundlagen dafür wären jedenfalls vorhanden, allerdings sind die Internetanbindungen bei weitem noch nicht schnell und stabil genug. Aber Valves Pläne enden nicht bei Spielen, in Zukunft sollen voraus-



Während das Streaming bei kabelgebundenem GBit-Netzwerk sehr stabil und mit nur sehr geringen Ausreißern bei der Antwortzeit funktioniert (links), **stören selbst bei guter WLAN-Verbindung immer wieder erheblich längere Wartezeiten** (rechts).

sichtlich auch Musik, Filme und Serien über Steam vertrieben werden, ganz nach dem Vorbild der Konsolen von Microsoft und Sony. Durch das offene Konzept der Steam Machines und das kostenlose Steam OS könnte Valves Plan tatsächlich aufgehen. Im Gegensatz zu Konsolen lassen sich Spiele-PCs leicht aufrüsten und den eigenen Be-

Dienst versehen, da die Hardware-Anforderungen dafür gering sind. Ein weiterer Vorteil im Vergleich zu den Konsolen besteht im deutlich günstigeren Preis für die PC-Version eines Spiels und dem riesigen Angebot an Indie-Titeln, das **Xbox One** oder **Playstation 4** vermutlich nie in ähnlicher Vielfalt bieten werden. Wichtig für Valves Erfolg wird allerdings sein, ob sich neben den PC-Spielern auch Konsolen-Spieler dafür begeistern lassen. Das Angebot an Titeln, die es so auf keiner Konsole gibt, ist jedenfalls groß genug dafür. Der Verkauf von gebrauchten Spielen, der auf Konsolen noch immer eine wichtige Rolle spielt, ist bei Steam allerdings nicht möglich – bislang hat das Valves immensen Erfolg allerdings nicht spürbar geschadet. Georg Wieselsberger / **FK**

Lieber mit Kabel

dürfnissen anpassen, während die eigene Spiele-Sammlung bei Steam stets erhalten bleibt. Eine Steam Machine, die nur als Empfänger eines Spiele-Streams dient, könnte sogar jahrelang im Originalzustand ihren

LC-POWER™
www.lc-power.com

CUBETRON

LC-SP-28

LC-SP-2W



Mobile Bluetooth-Lautsprecher mit Freisprechfunktion für Smartphones

- unterstützen Sprachsteuerung und Wahlwiederholung
- blaue LED-Beleuchtung
- kompatibel mit diversen Bluetooth-Geräten, wie z.B. Smartphones, Tablet Computer etc.



Wir haben unsere Selbstbau-PCs mit aktuellen Komponenten ausgestattet und so noch mehr Leistung fürs Geld erreicht. Die Preise vieler Artikel sind nach Weihnachten zudem leicht gesunken, wirklich neue Produkte sind allerdings Mangelware.

Legende

- NEU** Markiert Neuzugänge.
UPDATE Kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 Zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

bit.ly Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum 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	100 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
MSI R9 270X Gaming 2,0 GB	175 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8 500 Watt	55 €

GESAMTPREIS 575 €

Schnelle SSD	+70 €
Crucial M500 SSD 120 GB	70 €
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 4570 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard Sockel 1150	
ASRock H87 Pro4	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	
Palit GeForce GTX 760 Jetstream	215 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
San Disk Ultra Plus 128 GB	75 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Sharkoon Tauron	65 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €

GESAMTPREIS 805 €

Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	+80 €
LG BH16NS40	80 €

**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 Xeon E3-1230 v3	210 €
Prozessorkühler	
Cooler Master Hyper T4	25 €
Mainboard Sockel 1150	
ASRock H87 Pro4	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	
MSI R9 280X Gaming OC 3G	270 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Z	65 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55 €
SSD	
Crucial M500 SSD 240 GB	120 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Fractal Define Arc Midi R2	85 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €

GESAMTPREIS 1.040 €

Übertakbarer Prozessor	-10 €
Intel Core i5 4670K Boxed	200 €
Übertakbares Mainboard	+50 €
ASRock Fatal1ty Z87 Killer	115 €

**Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr
Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.**

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sapphire Radeon HD 7870 OC

►89 ►175 € ►08/12 ►bit.ly/1bhegce
fast so schnell wie HD 7950, sehr leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 Gainward GTX 760 Phantom

►89 ▼220 € ►11/13 ►bit.ly/141VCh
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

3 MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming

►89 ▼225 € ►11/13 ►bit.ly/17tcqE4
sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

4 Sapphire Radeon HD 7850 OC

►87 ►160 € ►05/13 ►bit.ly/15ipdV6
so schnell wie HD 7870, sehr leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

5 Palit GeForce GTX 760 Jetstream

►87 ▼220 € ►11/13 ►bit.ly/11Q0Sr0
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Zotac GeForce GTX 760 AMP!

►86 ►220 € ►11/13 ►bit.ly/1atPjuj
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

7 Asus GTX 760 DirectCU II OC

►86 ▼225 € ►11/13 ►bit.ly/1e6m2K7
sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

8 Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream

►86 ▼215 € ►online ►bit.ly/15itwQo
schnell, sehr leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

9 Sapphire Radeon HD 7790 Dual-X OC

►85 ►120 € ►online ►bit.ly/11Q0Sr0
schnell, sehr leise / Radeon HD 7790 / 1,0 GByte

10 XFX 7870 GHz Double Dissipation

►85 ►120 € ►online ►bit.ly/11Q0Sr0
sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Palit GeForce GTX 680 Jetstream

►90 ►400 € ►08/12 ►bit.ly/17bNqpz
extrem schnell, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Asus GTX 670 Direct CU II TOP

►89 ►400 € ►08/12 ►bit.ly/11QU3r5
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

3 HIS Radeon R9 280X IceQ X²

►86 ▼270 € ►12/13 ►bit.ly/1aRyJNn
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

4 Gainward GTX 670 Phantom

►86 ▲370 € ►08/12 ►bit.ly/18g2YmX
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

5 Gigabyte R7950 Windforce 3x Rv1

►85 ▼290 € ►online ►bit.ly/13T7Fqe
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7950 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 XFX HD 7970 Double Dissipation

►85 ▼240 € ►online ►bit.ly/19RHfpc
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

7 Zotac GeForce GTX 670 Ti AMP!

►84 ▲420 € ►10/12 ►bit.ly/14rB2FQ
extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

8 MSI Radeon HD 7970 Lightning

►84 ►420 € ►09/12 ►bit.ly/15iCKzl
extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

9 Sapphire Radeon HD 7970

►83 ▼300 € ►online ►bit.ly/197GLza
schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

10 Powercolor HD 7990 Devil 13

►81 ►500 € ►09/12 ►bit.ly/174STgxl
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7990 / 3,0 GByte

Monitore**TFTs bis 24 Zoll**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ RL2450HT UPDATE

► 82 ► 190 € ► 11/12 ► bit.ly/14BUt8v
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid PREISTIPP

► 80 ► 150 € ► 11/12 ► bit.ly/1czgyql
voll spieletauglich, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM

► 79 ► 180 € ► 12/13 ► bit.ly/17NoAEI
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H

► 76 ► 180 € ► online ► bit.ly/14rCFko
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H NEU

► 74 ► 170 € ► online ►
spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

**120/144-Hz-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP

► 95 ► 360 € ► online ► bit.ly/14rBVVJ
voll spieletauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T

► 95 ► 400 € ► 07/13 ► bit.ly/178OuLW
voll spieletauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421

► 95 ► 500 € ► 12/13 ► bit.ly/1XI4m8
voll spieletauglich, 1920x1080, 144 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE

► 89 ► 340 € ► 07/13 ► bit.ly/1cPXkvj
voll spieletauglich, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB

► 89 ► 340 € ► 12/13 ► bit.ly/1CYr6Ql
voll spieletauglich, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

**SSDs****2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 840 Pro 256 GByte UPDATE

► 93 ► 190 € ► 06/13 ► bit.ly/15VlGwW
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

2 Samsung SSD 840 Evo 750 GByte PREISTIPP

► 93 ► 380 € ► online ► bit.ly/18g6RYY
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

3 OCZ Vector 256 GByte UPDATE

► 89 ► 250 € ► 06/13 ► bit.ly/1ex40bk
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3

4 Corsair Neutron GTX 240 GByte

► 88 ► 195 € ► 06/13 ► bit.ly/11QWTMB
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, LAMT LM8700-Controller

5 Adata XPG SX910 256 GByte UPDATE

► 86 ► 205 € ► 06/13 ► bit.ly/15Vp5kN
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Klon-Software, Sandforce 2281

**Notebooks****BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI GT70H UPDATE

► 88 ► 1.600 € ► online ► bit.ly/1bhqFgw
extrem schnell, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

2 Asus G750JW

► 84 ► 1.400 € ► online ► bit.ly/19LiHer
flotte Hardware, relativ leise in Spielen, 17,3 Zoll Full HD

3 MSI GX70H PREISTIPP

► 80 ► 1.200 € ► online ► bit.ly/18wbDE4
schnelle Grafik, lahme CPU, viel Ausstattung, 17,3 Zoll Full HD

4 Alienware 14

► 79 ► 1.850 € ► online ► bit.ly/1kswni6
flotte Hardware, laut unter Last, 14 Zoll (1366x768 oder 1920x1080)

5 MSI GX60 NEU

► 74 ► 850 € ► online ►
schnelle Grafik, lahmer Prozessor, laut unter Last, 15,6 Zoll (1920x1080)

**Sound****SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5 UPDATE

► 94 ► 430 € ► 05/10 ► -
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550 UPDATE

► 93 ► 500 € ► 03/10 ► bit.ly/14rH0Ny
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400 UPDATE

► 90 ► 400 € ► online ► -
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300 PREISTIPP

► 88 ► 250 € ► 08/09 ► -
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906

► 86 ► 250 € ► online ► bit.ly/15TBu68
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

**HEADSETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

► 92 ► 170 € ► online ► bit.ly/15VrVgr
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP

► 91 ► 150 € ► online ► bit.ly/14rHJ1t
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300 UPDATE

► 91 ► 280 € ► online ► bit.ly/197JO3C
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Logitech G930

► 90 ► 140 € ► 10/11 ► bit.ly/13LmxJs
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon 7.1

► 90 ► 145 € ► online ► bit.ly/16Eviju
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

**Eingabegeräte****MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Roccat Kova[+]

► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/19RMc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccat Savu

► 92 ► 45 € ► online ► bit.ly/17bUzQi
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

3 Gigabyte M8000X

► 91 ► 40 € ► online ► bit.ly/1cj2fhr
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

4 Sharkoon Darkglider

► 89 ► 40 € ► online ► bit.ly/18gaJlp
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

5 A4Tech XL-747H PREISTIPP

► 87 ► 25 € ► online ► bit.ly/16zq6M0
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

**MÄUSE AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Steelseries Sensei

► 96 ► 80 € ► online ► bit.ly/16zrv10
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

2 Logitech G700 UPDATE

► 96 ► 80 € ► 11/10 ► bit.ly/11R1f6D
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 Roccat Kone XTD UPDATE

► 95 ► 70 € ► online ► bit.ly/1cznvwE
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Logitech G600 MMO PREISTIPP

► 94 ► 60 € ► online ► bit.ly/11R1MfP
extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

5 Mad Catz Rat 7

► 94 ► 80 € ► online ► bit.ly/1cQ3FXx
extrem präzise, sehr gut anpassbar, nur für rechte Hände

**TASTATUREN BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4

► 83 ► 45 € ► 04/10 ► bit.ly/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccat Arvo

► 80 ► 50 € ► 03/10 ► bit.ly/17bZrF7
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► bit.ly/14C00vQ
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller PREISTIPP

► 66 ► 20 € ► online ► bit.ly/19RQgP9
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100

► 65 ► 50 € ► online ► bit.ly/13Ls5hL
solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub

**TASTATUREN AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+ UPDATE

► 92 ► 130 € ► online ► bit.ly/1bhyDge
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Roccat Ryos MK Pro

► 91 ► 170 € ► online ► bit.ly/H0yhog
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

3 Razer Black Widow Ultimate

► 89 ► 130 € ► 03/12 ► bit.ly/11R4JWJ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

4 Coolermaster CM Storm Trigger UPDATE

► 88 ► 110 € ► online ► bit.ly/19RR8df
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Qpad MK-85 Pro Gaming UPDATE

► 88 ► 140 € ► online ► bit.ly/1cjaPG3
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

**GAMEPADS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 89 ► 35 € ► 04/07 ► bit.ly/15TMosF
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller

► 87 ► 30 € ► 02/07 ► bit.ly/14rUZ64
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

**LENKRÄDER**

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Fanatec F.M. CSR Wheel NEU

► 93 ► 200 € ► 07/12 ► -
extrem präzise, knackiges Force Feedback, tolle Verarbeitung

PREISTIPP Logitech Driving Force GT

► 84 ► 130 € ► 08/10 ► bit.ly/16zvvTk
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

**SOUNDKARTEN**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z

► 89 ► 80 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk UPDATE

► 84 ► 50 € ► 08/12 ► bit.ly/14rlmYK
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

**JOYSTICKS**

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

► 86 ► 105 € ► 02/07 ► bit.ly/1bhCxP6
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 30 € ► 02/08 ► bit.ly/135GBIP
solider Joystick für unkomplizierten Flugpaß, viele Knöpfe





GameStar

– DIE GANZE WELT DER PC-SPIELE

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



Leberkässemmel 2014 gleicht dem Vorgänger bis ins kleinste Detail. Dreist: Der DLC Senf (links) kostet extra.

Leberkässemmel 2014

Im Langzeit-Test haben wir uns durch die Fortsetzung gebissen: Lohnt sich der Kauf auch für Veteranen? Von Michael Graf

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **FettComposer** Entwickler: **Infinity Wurst** (Leberkässemmel 2013, kein Test) Termin: **10.1.2013** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, alle weiteren** Preis: **1,80 Euro**

Mit **Leberkässemmel 2014** liefert der deutsche Publisher FettComposer endlich den heiß (okay, von manchen auch kalt) ersehnten Nachfolger des Klassikers **Leberkässemmel 2013**. Die 200 Mitarbeiter des im süddeutschen (oder südbayrischen?) Gauning beheimateten Studios Infinity Wurst haben sich jedoch nicht sonderlich um Innovationen bemüht, in **Leberkässemmel 2014** steckt größtenteils das Gammelfleisch vom Vorjahr. Allerdings verbunden mit einer saftigen Preiserhöhung um 12,5 Prozent von 1,60 auf 1,80 Euro! Noch dreister: Die ursprünglich als fester Bestandteil angekündigte Erweiterung **Senf** gibt's anschließend als DLC (Drauf-Löffel-Creme) für

10 Cent extra! Wir haben **Leberkässemmel 2014** im Test durchgekaut und klären, ob hier auch Veteranen ihr Fett wegstreichen.

Die Handlung von **Leberkässemmel 2014** ist schnell erzählt: Ein im Nachhinein kaum noch identifizierbares Tier (Schwein? Ochsenfrosch? Nachbarsjunge?) fällt oben in den Fleischwolf und kommt unten als Leberkäse wieder raus, dann noch die angeknagten Restbrötchen von Omas Seniorensauce wieder zusammengelaugt und drumherum gepappt – fertig ist der Lack. »Was sollen wir da groß ändern?«, wettet der Wurst-Producer Uli Hoeneß: »Genau wie meine Steuererklärungen hat sich das Rezept jahrzehntelang bewährt – und jetzt soll alles schlecht sein?« Ein paar inhaltliche Fortschritte hätten wir uns aber doch gewünscht. Vor Partiebeginn schmoren wir in **Leberkässemmel 2014** erst mal in einer Lobby-Warteschlange, die vor allem zur Mittagszeit ermüdend lang sein kann. Auch danach wird's nicht unbedingt spannender, nach Schlauchlevel-Manier kämpfen wir uns von vorne nach hinten durch den einzigen (!) Schauplatz des Spiels – da muss man sich durchbeißen. Immerhin lässt sich der Level von allen Kartenrändern aus angehen und bietet so mehrere Lösungswege.

Einzelne Partien sind allerdings schnell vorbei, nach nur zwei bis drei Minuten sieht man das (vorhersehbare) Ende und die Solo-Kampagne ist gegessen. Da sollte man besser in mehrere Versionen investieren. Bei Spielern mit empfindlichem Magen besteht nach dem Abspann zudem erhöhte Frustgefahr, **Leberkässemmel 2014** kann einen faden Nachgeschmack hinterlassen und bitter aufstoßen. Cool dafür: Das Spiel lässt sich auch im Koop-Modus mit beliebig vielen anderen Spielern bestreiten, sogar an einem PC (Piece of Cheese, zu deutsch: Leberkäsestück). Weniger cool: Bei steigender Teilnehmerzahl verringert sich die Spielerfahrung des Einzelnen deutlich. **GR**

Völlig versemmelt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

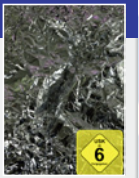
Leberkässemmel 2014 knüpft an die Stärken des Vorgängers an, ist intuitiv bedienbar und im Abgang explosiv. Aber es erbt eben auch die Schwächen, für die Weltbevölkerung nördlich von Kinding bleibt die Faszination des Kultspiels schwer nachvollziehbar. So können Fans der Serie zwar bedenkenlos zugreifen; wer bisher hauptsächlich Erfahrungen mit Wurstbrot 2013 oder gar Käsebrot 2013 gesammelt hat, spielt aber lieber erst mal Probe. Außerdem werden sich auch Veteranen überlegen müssen, welche DLCs sie sich anschaffen. »Süßer Senf« schlägt hier klar das fantasielose »Ketchup« und verweist auch das neumodische »scharfer Senf« auf die Plätze. Doch auch »Meerrettich« und »Röstzwiebeln« erfreuen sich einer stetig wachsenden Fangemeinde, vor allem im Multiplayer-Modus (Oktoberfest). Doch egal, was Sie bevorzugen, letztlich bleibt auch Leberkässemmel 2014 vor allem eins: Geschmackssache.

TERMIN 10.1.2014 PREIS 1,80 Euro USK ab 6 Jahren

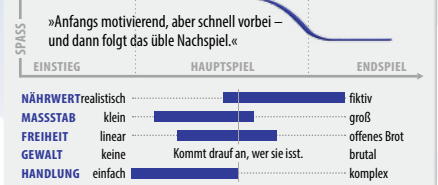
Leberkässemmel 2014

Action-Simulation

Publisher FettComposer
Entwickler Infinity Wurst
Sprache Deutsch, Englisch, alle weiteren
Ausstattung DVD-Brochüre, 1 DVD (Doppelt Verklebter Dauerfleischersatz)
Kopierschutz keiner



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI Koop (unbegrenzt), Esswettbewerb (unbegrenzt) **SPIELTYPEN** an einem PC, Offline **DEDICATED SERVER** Nein, Bedienung bringt auch andere Wurstwaren **SERVICES** Fleischtheke **MULTIPLAYER-SPASS** 1 Minute

WERTUNG UNGENÜGEND

»Kurzer Multiplayer-Spaß ohne großen Nährwert. Dann lieber alleine.«

GRAFIK

spektakuläre Fett-Glanzeffekte + coole Terraforming-Effekte beim Draufdrücken + übersichtliche Außenwelt + unübersichtlicher Innenlevel + trockene Brottexturen

4/10

SOUND

knackige Brötchen-Effekte + gute Surround-Kaukulis (in 5.1 oder 7.1, je nachdem, wie viele Leute mitessen) + hinterher Nationalhymne rülpfbar ... + aber kein eigener Soundtrack

6/10

BALANCE

ausgewogene Brötdicke + fordert auch Verdauungsprofis + Dicke der Leberkäscheibe variiert + für Bayern-Einsteiger schwer genießbar + hinten mehr Mehl auf Brötchen als vorne

7/10

ATMOSPHÄRE

realistisches Schadensmodell (Bisspuren) + Retro-Atmosphäre (»Was uns nicht umbringt, macht uns fett!«) + das Addon »Bier« sorgt im Koop-Modus für ausgelassene Stimmung

9/10

BEDIENUNG

einfache Handhabung + Brötchen lässt sich nicht frei belegen + unterstützt Mäuse nur in schmutzigen Metzgereien + kein freies Speichern (merkt sich nur den Zustand am Spielende)

7/10

UMFANG

manchmal ordentlich Leberkäse + wird irgendwie immer kleiner + kurze Einzelpartien ... + aber mehr davon wäre eh schlecht + keinerlei Wiederspielwert + nur ein Level

7/10

STARTPOSITIONEN

drei Fraktionen (Spieler vs. Brötchen vs. Magen) + kalt oder warm genießbar + Brötchen lässt sich von mehreren Seiten essen ... + Spielerfahrung dabei aber immer gleich

6/10

KI

verwurstete Tiere waren möglicherweise mal intelligent + so dumm wie ein Brot + wenn man die Semmel eine Weile ungekühlt liegen lässt, wird sie wieder intelligent

8/10

TUNING

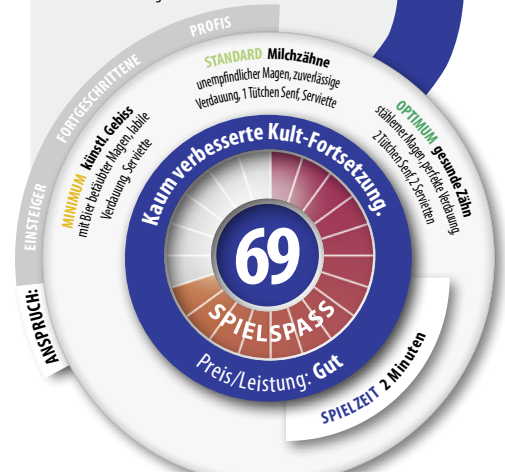
profitiert sehr von Senf + Senf nur separat erhältlich + Addon »Ketchup« spricht nur komplette Newbies an + manchmal mit Alibi-Salatblatt ... + was die Sache aber auch nicht gesünder macht + obskure Addons wie »Merrettich« und »Röstzwiebeln« in Vorbereitung

9/10

ENDLOSSPIEL

entfaltet bei Bayern hohe Langzeit-Motivation von mehreren Jahren + auf Dauer gesundheitsschädlich

6/10



Die GameStar-Ausgabe 03/2014 erscheint am 26.02.2014



1 Thief **Test** Die Serie, die das Schleichen erfunden hat, erfindet sich selbst neu. Aber wird sie auch dem Original gerecht? Wir klauen uns durch und finden's raus!

2 The Elder Scrolls Online **Preview** Im Betatest abenteuernd wir durch die Elder Scrolls-Welt und verraten, ob sie online genauso fasziniert wie offline.

3 Castlevania: Lords of Shadow 2 **Test** Diesmal von Anfang an für den PC: Wird die Fortsetzung noch besser als der ohnehin grandiose Vorgänger?

4 High-End-Grafikkarten **Hardware** Im Vergleichstest treten Radeon R9 290 und 290X mit angepassten Kühlerdesigns gegen Nvidias High-End-Riege an.

130 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur

Michael Trier (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

Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die

IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der

International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der

IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender),

Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Anschrift des Verlags

Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de

André Horn

Frank Maier, Ralf Sattelberger

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Michael Graf, Daniel Visarius, René Heuser

Jochen Gebauer (ltd.), Florian Heider, Stefanie Klapetek, Florian Klein, Heiko Klinge,

Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz,

Sebastian Stange, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Amir Forsati, Jonas Gössling,

Dimitry Halley, Lorenzo Huskamp, Lucas Manhardt, Erik Reichel

René Heuser (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel,

Michael Obermeier, André Peschke, Christian Schneider, Christian Weigel, Stefan

Köhler, Lukas Kohmann

Markus Schwerdtel

Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Anton Weigert, Julia Klump

Sigurn Rüß (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner

Isa Stamp

Anita Thiel

Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Benjamin Danneberg, Rüdiger Steidle,

Jürgen Stöffel, Uwe Miethe, Maurice Weber

Matthias Weber (-154)

Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de

Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.

Eine Vervielfältigung der unberechtigt 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.

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

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-Kündi-

gung 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

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,

Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:

GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Ansprechpartner

Anschrift der Redaktion

Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wörländer (-625), Susanne Schreiner (-670),

Patrick Yahya (-609), Elke-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655),

Maria Frank (-691), Fax: -99691, Jakob Scheiki (Designer),

Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)

Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10,

IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDE33

München

84.554.836 Page Impressions, 17.112.159 Visits

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der

Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



GameStar gibt's auch für unterwegs:



**Aktuelle News
und Screenshots
auf iPhone und Android**

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

**Komplettes Heft interaktiv
auf dem Tablet-PC lesen**

GameStar-Ausgaben für je 4,49 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:



www.gamepro.de



www.computerwoche.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



INFINITY

INSPIRED BY 8PACK SERIES



Infinity Eclipse WASSERGEKÜHLT

- Corsair Obsidian 900D Super Tower Case
- Intel i7 4930K CPU übertaktet auf mindestens 4.5GHz
- Asus Rampage IV Black Edition Intel X79 Motherboard
- Corsair Vengeance Pro Red 16GB 2133MHz RAM
- 2x EVGA GeForce Titan Superclocked 6144MB
- Custom CPU und GPU Wasserkühlung



Genau wie die extremen 8Pack-Systeme wurde die Infinity-Serie für den absoluten Enthusiasten geschaffen. Die Rechner liefern ein ähnlich intensives Performance-Erlebnis wie die 8Pack-Serie, aber zu einem deutlich geringeren Preis.

Die Infinity-Serie huldigt den 8Pack-Supersystemen, indem sie viele der Standards, Prozesse und Komponenten berücksichtigt, auf denen 8Pack für seine Ultra-High-End-PCs besteht. Auch die Infinity-Reihe ist somit geprägt von der Hardware-Erfahrung und Weltklasse des britischen Nr.1-Overclockers.



Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.



Erfolg durch Weiterbildung

Jetzt 4 Wochen
kostenlos testen



Wählen Sie aus über 200 Fernlehrgängen

- » Staatlich zugelassen
- » Start jederzeit
- » Bequem von zuhause aus
- » Persönliche Studienbetreuung
- » Online-Campus inklusive
- » 4 Wochen kostenlos testen

Schulabschlüsse

Abitur	901
Fachhochschulreife	914
Realschulabschluss	921
Hauptschulabschluss	930
Allgemeinbildung – Lernen nach Maß	990

Fremdsprachen

Englisch-Kurse	599
Cambridge First Certificate in English	605
Cambridge Certificate in Advanced English ...	617
Int. Legal English Certificate	NEU 607
Fremdsprachenkorrespondent/in	
IHK - Englisch, gepr.	650
Handelsenglisch	606
Technisches Englisch	615
Wirtschaftsenglisch-Kurse	660
Russisch für Fortgeschrittene	NEU 626
Französisch-Kurse	613
Spanisch/Diploma Salamanca	621
Latinum	640

Kreativität / Medien

Autor/in – Schriftsteller/in	944
Digitale Fotografie	318
Digitale Musikproduktion	230
Drehbuchautor/in	946

Filmproduktion – professionell gemacht	231
Fotodesigner/in, gepr.	NEU 195
Fotografie – professionell gemacht	317
Gartengestaltung	141
Grafik – Design	NEU 316
Grafik-Designer/in – PC, gepr.	NEU 194
Grafik-Designer/in MAC	NEU 190
Journalist/in	945
Kinder- und Jugendbuchautor/in	952
Kommunikationsberater/in ILS, gepr.	321
Kreative Malwerkstatt – Zeichnen und Malen lernen	NEU 938
Kreatives Gestalten	953
Musik aktiv – Rock & Pop	NEU 956
Online-Redakteur/in	949
PR-Referent/in, gepr.	NEU 954
Raumgestaltung/Innenarchitektur	722
Texter/in und Konzeptioner/in	320

Persönlichkeit / Gesundheit

Altenbetreuung, praktische	155
Bewerbungs- und Karriereberater/in ..	NEU 165
Entspannungstrainer/in	NEU 131
Ernährungsberater/in	139
Erziehungsberatung	138
Fachkraft in der häuslichen Pflege	NEU 163
Fachpraktiker/in für Massage, Wellness und Prävention	NEU 135
Fachwirt im Gesundheits- und Sozialwesen IHK gepr.	NEU 157
Feng-Shui-Berater/in	143
Gewichtscoach – Berater für Gewichtsmanagement	NEU 128
Heilpraktiker/in	NEU 136
Homöopathie, praktische	146
Kindererziehung	145
Management-Know-how für Gesundheitswirtschaft	NEU 484
Medizinische Schreibkraft, gepr.	NEU 161
Mentaltrainer/in	NEU 162

Moderator/in	NEU 125
Personal- und Business-Coach	NEU 134
Persönlichkeitstraining	149
Phytotherapie	NEU 127
Psychologischer Berater/Personal Coach	147
Psychologie, Grundwissen	153
Psychotherapie	144
Schüssler Salze	NEU 130
Selbstständig als Berater/in	NEU 132
Sprech- und Kommunikationstraining	137
Tierheilpraktiker/in	NEU 129
Wellnessberatung	NEU 133

Wirtschaft / Beruf

Betriebswirt/in staatl., gepr.	374
Betriebswirt/in ILS, gepr.	379
Betriebswirtschaftslehre	491
Betriebswirtschaftslehre für Nichtkaufleute	NEU 495
Bilanzbuchhalter/in IHK, gepr.	421
Bilanzbuchhalter/in IHK international ..	NEU 423
Bilanzmanagement	NEU 428
Buchhalter/in	270
Bürosachbearbeiter/in	415
Controller/in IHK, gepr.	427
EBCL-European Business Competence* Licence	NEU 557
Energiemanager (ILS), gepr.	394
Erfolgreich selbstständig werden	NEU 319
Fachberater/in im Vertrieb IHK, gepr.	332

Bachelor & Master per Fernstudium

Auch ohne Abitur!

EURO-FH
EUROPEAN UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

- Europäische BWL (B.A.)
- BWL & Wirtschaftsprüfung (B.A.)
- **NEU!** Sales & Management (B.A.)
- Finance & Management (B.Sc.)
- Logistikmanagement (B.Sc.)
- Wirtschaftsrecht (LL.B.)
- General Management MBA
- **NEU!** Marketing MBA
- Wirtschaftspsychologie (M.Sc.)
- Business Coaching & Change Management (M.A.)

0800 / 33 44 377 (gebührenfrei) www.Euro-FH.de

Fachkfm./kff. für Marketing IHK, gepr.	341
Finanzbuchhaltung mit SAP® ERP	229
Handelsfachwirt/in IHK, gepr.	340
Haus- und Grundstücksverw. ILS, gepr.	408
Immobilienfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 411
Immobilienmakler/in ILS, gepr.	NEU 410
Immobilienmanagement	NEU 407
Industriefachwirt/in IHK, gepr.	338
IT-Betriebswirt/in ILS, gepr.	382
Key Account Manager mit IHK-Zertifikat ..	NEU 403
Kaufmännisches Grundwissen	405
Logistikmanagement	404
Managementassistent/in bSb, gepr.	294
Marketingreferent/in ILS, gepr.	310
Personalfachkauffrau/-mann IHK, gepr.	555
Personalreferent/in bSb, gepr.	554
Praxismanagement	NEU 486
Projektmanagement (Projektleiter/in IHK) ...	337
Referent für interne Unternehmens- kommunikation	NEU 324
Sichere Existenzgründung	NEU 327
Social Management	NEU 485
Social Media Manager/in	NEU 957
Speditionssachbearbeiter/in	414
Steuerberater/in – Vorbereitungskurs	419

Steuerfachwirt/in – Vorbereitungskurs	418
Techn. Betriebswirt/in IHK, gepr.	380
Tourismusfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 159
Tourismusmanagement	NEU 160
Train the Trainer mit IHK-Zertifikat	NEU 556
Wirtschaftsfachwirt/in IHK, gepr.	339
Wirtschaftsmediation mit IHK Zertifikat	342

Computer / EDV

Android App Programmierer/in, gepr.	NEU 184
C++ Programmierer/in für Windows	246
C# Software Entwickler/in, gepr.	NEU 213
Cloud Computing	NEU 188
Datenbankentwickler/in für Microsoft SQL Server, gepr.	NEU 199
Europäischer Computer Führerschein	298
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Anwendungsentwicklung ...	218
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Systemintegration	NEU 187
Gepr. Fachkraft für Industrieroboter – Bedienung und Programmierung (ILS) ..	NEU 182
Informatiker/in	191
IT-Manager/in, gepr.	234
IT-Sicherheit in Netzwerken	236
IT-Supporter/in, gepr.	NEU 196
Java-Programmierer/in, gepr.	217
Medieninformatiker/in	NEU 189
Microsoft-Office	241
Multimedia-Designer/in, gepr.	247
Netzwerkadministrator/in für MS Server 2012, gepr.	198
Netzwerkmanager/in für Windows Server 2012, gepr.	197
PC-Betreuer/in, gepr.	289
PHP/MySQL-Datenbankentw., gepr. ...	NEU 216
Programmierer/in, gepr.	274
VBA-Programmierer/in, gepr.	253
Visual Basic Programmierer/in, gepr.	232
Wirtschaftsinformatiker/in	193
Web-Designer/in, gepr.	NEU 215
Web-Entwickler/in (ILS), gepr.	NEU 186
Web-Master, gepr.	252

Techniker / Meister

Bautechniker/in	720
Chemietechniker/in, gepr.	NEU 793
Elekt. Steuer- und Regelungstechnik	767
Elektrotechniker/in	769
Fahrzeugtechniker/in	NEU 703
Geprüfte/r CAD-Konstrukteur/in (ILS) ...	NEU 737
Gepr. Schutz- und Sicherheitskraft IHK	727
Grundlagen der Elektrotechnik	712
Haustechnik	NEU 744
Sanitär-, Heizungs-, Klima-Techniker/in	NEU 705
Industriemeister/in Elektrotechnik	NEU 842
Industriemeister/in Luftfahrttechnik	845
Industriemeister/in Metall	840
Maschinentechniker/in	NEU 715
Mechatroniktechniker/in	735
Meister/in im Elektrotechnikerhandwerk ...	870
NC- und CNC-Technik	702
Qualitätsmanagement	717
SPS-Technik	768
Vertriebsingenieur/in – Technische/r Vertriebsmanager/in	NEU 345

Weitere Fernlehrgänge unter:
www.ils.de

INFO-COUPON

Jetzt **kostenlos** Infopaket anfordern:

0800-123 44 77

Mo. – Fr. 8–20 Uhr (gebührenfrei)

www.ils.de

Folgende Lehrgänge interessieren mich:

☐☐☐☐☐

Name, Vorname

241 BF

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ILS – Institut für Lernsysteme GmbH • Doberaner Weg 18–22 • 22143 Hamburg • www.ils.de

Infos anfordern:

